MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 6
2,95 €

GETBACKERS

¡LO ENCUENTRAN TODO!

ZATCH BELL!

COMBATES SIN CUARTEL

YU-GI-OH! GX

LA ACADEMIA DE DUELOS

4 PÓSTERS

NARUTO
¡LLEGA LA ACCIÓN!

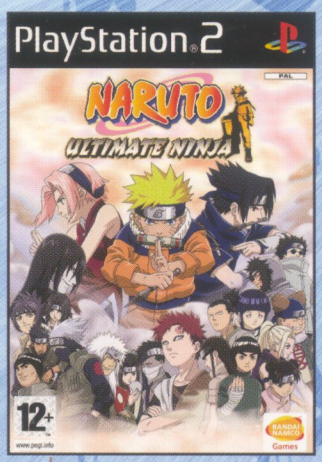
DETECTIVE CONAN
¿QUIÉN ES EL MEJOR DETECTIVE?

panini revistas

¡ÚNETE A NARUTO!

Y GANA UNO DE LOS 30 VIDEOJUEGOS DE NARUTO.

NARUTO™



ENTRA EN WWW.JETIX.ES, ESCRIBE LA PALABRA CLAVE* Y CONSIGUE UNO DE LOS 30 VIDEOJUEGOS DE NARUTO PARA PS2 QUE SORTEAMOS.

*PALABRA CLAVE: HOKAGE

FINES DE SEMANA
A LAS 11:00H.
EN JETIX MAX

¡¡VIVE LA AVENTURA!!

JETIX™
www.jetix.es

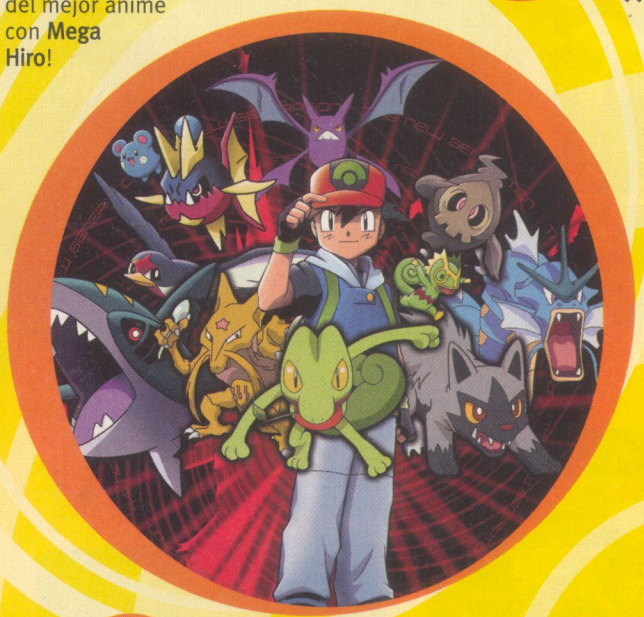
© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

MEGA HIRO

Como cada mes de septiembre, las televisiones preparan sus lanzamientos de cara a la nueva temporada, lo cual, para los aficionados al anime, supone un buen montón de novedades (aunque, reconozcámoslo, no tantas como nos gustaría). Así pues, nos encontramos en una época que dará alegrías a más de uno, con series de nueva emisión, la recuperación de algún que otro clásico (ahí está **Caballeros deL Zodíaco**, que parece experimentar el mismo *revival* que **Campeones**)... en resumen, que hay que estar atentos a todos los canales para no perderse nada... ¡Lo cual, si tienes satélite o cable, puede ser para volverse loco! Pero para que no te pierdas nada de nada, aquí tienes tu **Mega Hiro** mensual, en la que te ponemos al día de todo y te ofrecemos los mejores artículos de las series más cañeras... ¡Pasa la página y disfruta del mejor anime con **Mega Hiro**!

6 *Naruto* Llegan los problemas

11 *One Piece* ¿Cómo es Luffy?



16 *GetBackers* ¿Se te ha perdido algo hace poco?

9 *Pokémon* 10 cosas que hay que saber

26 Póster

42 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 6

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Naruto
Problemas en la primera misión

8 Inuyasha
¿Qué pasaría si Naraku muriese?

9 Pokémon
Las 10 cosas que hay que saber

10 Detective Conan
¿Quién es el mejor detective?

11 One Piece
Monkey D. Luffy
¿Payaso, capitán o rey?

12 Zatch Bell!
¡Combates para Zatch y Kiyomaru!

14 Videojuegos
Kingdom Hearts II

16 Anime DVD
GetBackers
Kenshin

20 Pokémon Next Quest
Pokémon en miniatura

21 Ficha
Jaden Yuki

23 Superpósters:
Let's & Go!!
Pokémon
Detective Conan
Inuyasha

31 Guía de episodios
Yu-Gi-Oh! GX

34 La batalla del anime
Yoh Sakura contra Len Tao

36 Yu-Gi-Oh! GX
¡Ahora también en Nickelodeon!

37 Campeones
¡Un buen entrenador lo es todo!

38 Let's & Go!!
J. El rival arrepentido

39 Hunter x Hunter
Killua se une al grupo

40 Top 25
Vota a tus personajes favoritos

42 Guía TV
Lo que no te puedes perder este mes

44 Guía Manga
¡Casi nos olvidamos de la lectura!

46 Correo
Cartas, dibujos, preguntas...

48 Pasatiempos
Por si aún te queda algo de tiempo libre

49 Humor
Échate unas risas...

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...
¡Así de fácil!

Comienza la nueva temporada de anime

Con el regreso a clase, las televisiones vuelven a la rutina habitual, pero no descuidan la programación infantil y juvenil. El anime es uno de los contenidos preferidos en muchas de las cadenas, así que podemos ver series muy interesantes. En nuestra guía de anime en televisión puedes consultar que se está emitiendo en cada cadena cuando salga este número de *Mega Hiro*. Pero te destacamos algunos de los animes que podéis ver.

Telecinco es la qué ha dado más fuerte con el reestreno, casi 15 años después, de *Caballeros del zodíaco*. Los aficionados a estos guerreros mitológicos podéis seguir sus aventuras los fines de semana bien temprano. Además, hace unas semanas se estrenó la octava temporada de *Pokémon*, llamada *Advance Challenge*. Cuatro es otra cadena que apuesta fuerte por el anime. Después de sus muchas reposiciones veraniegas, tiene en cartera varios animes. Los más importantes, *Naruto* y *Full Metal Alchemist*. Pero también *Astroboy 2003*, *Tenjou Tenge* y *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG*, entre otros.

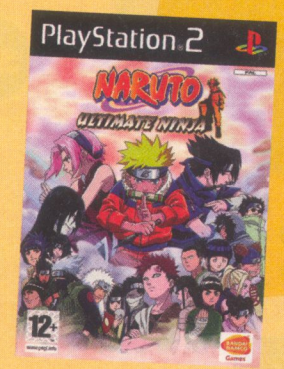
Las autonómicas tienen varios títulos muy esperados para este otoño. Destacan las divertidas aventuras de los duendes mágicos de *Mirmo*, los combates increíbles de la banda de Luffy en *One Piece* o las curiosas ranas extraterrestres de *Sargento Kororo*.

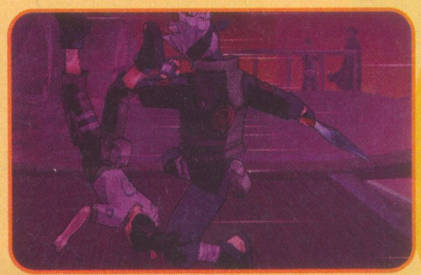
En la televisión por satélite, recordad que *Yu-Gi-Oh! GX* se acaba de estrenar en Nickelodeon, que *Detective Conan* y la segunda temporada de *Mirmo* ya triunfan en Cartoon Network y que *Naruto* amenaza con arrasar en Jetix, canal que recupera *Hamtaro* y *Megaman NT Warrior*. ¡Y dicen las malas lenguas que antes de fin de años también tendremos nuevos episodios de *Zatch Bell!* en Jetix!

¡Así que no hay excusa para no ver ningún anime desde ya! Y si te pierdes algo de las series de más éxito, no te preocupes, poco a poco aquí te lo contaremos todo...

¡Naruto llega a tu PlayStation 2!

Parece que poco a poco, nos van llegando algunos de los numerosos videojuegos inspirados en series de anime que existen fuera de nuestras fronteras. De especial interés por la popularidad de la serie es *Naruto: Ultimate Ninja*, que se pondrá a la venta (de la mano de Bandai Games y Atari) el próximo 27 de noviembre para PlayStation 2. El juego te permitirá elegir entre 14 personajes diferentes (incluido, naturalmente, el propio Naruto Uzumaki) para librar combates al más puro estilo arcade que harán tus delicias si eres seguidor de la serie. Incluirá cuatro estilos de juego e incorpora la posibilidad de hacer diferentes movimientos especiales según el personaje que hayas elegido. Próximamente podrás disfrutar de un jugoso reportaje sobre el juego en las páginas de *Mega Hiro*.





Buzz estrena la serie de anime Ragnarok (y más)

Nuevo mes y nuevos animes en el canal de cable que más apuesta por la animación japonesa. En octubre, los estrenos programados son tres. El más interesante es *Ragnarok*, la libre adaptación del famoso mundo al que han jugado millones de personas en todo el mundo. También se estrenarán la segunda temporada de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, llamada *2nd GIG*, y *Noir*, una serie que podemos ver en abierto a través de La Sexta.

El anime triunfa en los quioscos

Como cada septiembre, los coleccionables inundan los quioscos. Y un año más, el anime tiene mucho que decir. Además de las habituales colecciones de clásicos, como es el caso de *Heidi* y *Marco*, desde hace unas semanas hay tres nuevos coleccionables que tal vez te interesen.

El primero tiene como protagonista al pequeño Detective Conan. Son 38 entregas semanales, que incluyen un DVD con dos episodios cada uno. Tras las entregas de oferta iniciales, ahora cada nuevo fascículo vale 7,99 euros. También tienes *Campeones hacia el Mundial*, la última adaptación al anime de las aventuras de Oliver Atom. En este caso habrá muchas más entregas, ya que una vez concluya la serie, continuará con la serie original. Y para acabar, *Caballeros del Zodíaco* también visita los quioscos en una colección formada por 38 entregas, con 3 capítulos cada DVD. El precio es de 9,99 euros. Curiosamente, son tres series que como lector de *Mega Hiro* conocerás muy bien, ¿verdad?

Shin Chan y *Doraemon* vuelven a las tiendas

Antes de que acabe este 2006, podrás ver en DVD nuevas aventuras de dos de los personajes más populares del anime.

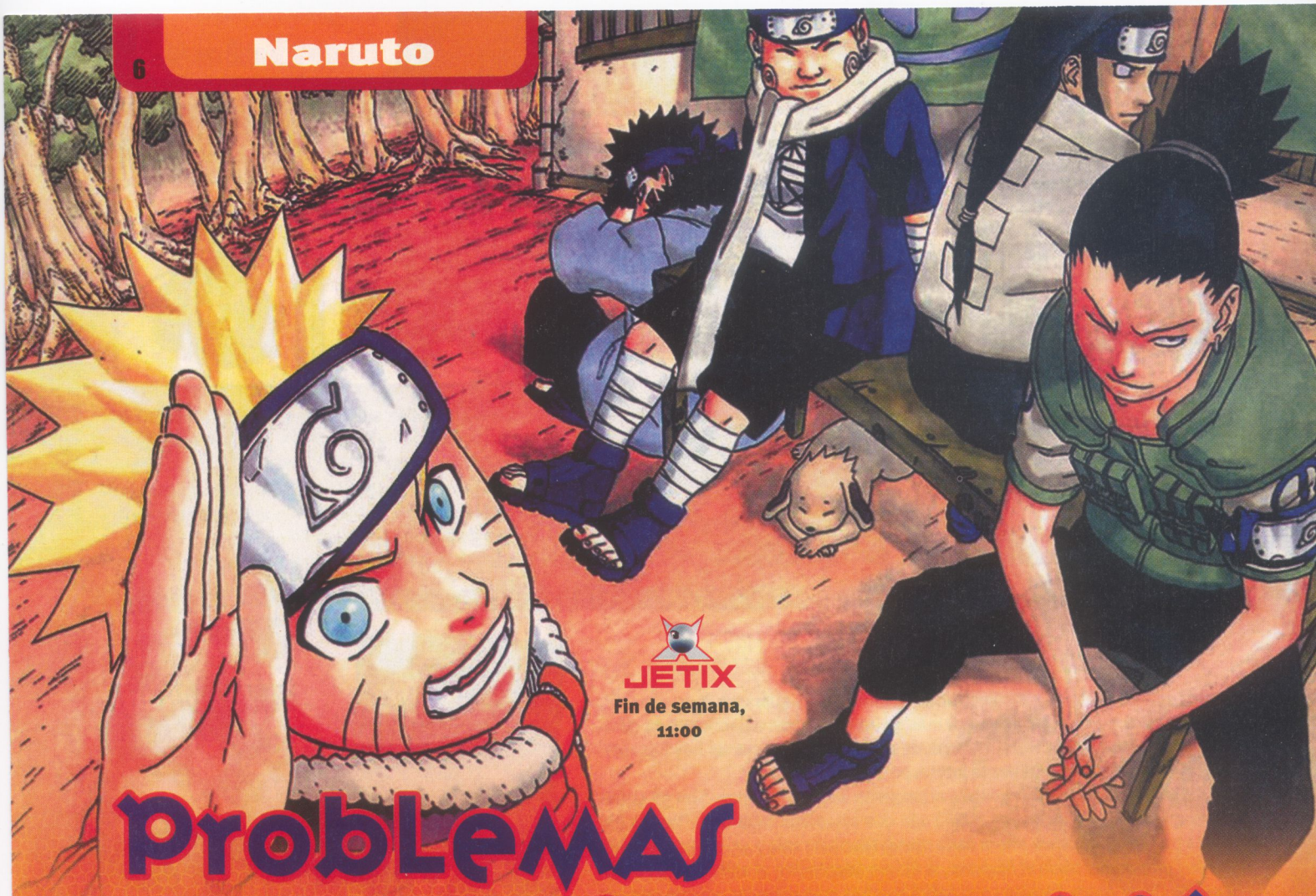
A finales de octubre llegará *Doraemon en el mágico mundo de las aves*, otro fantástico largometraje protagonizado por el gato-robot azul y sus amigos. La película vendrá acompañada de un cortometraje, como es habitual. En este caso, se llama *Dorami S.O.S.*, donde la hermanita de Doraemon se mete en un buen lío.

Un mes más tarde, en noviembre, estará a la venta *Shin Chan, perdidos en la jungla*. Junto a su familia y sus compañeros de clase, Shinnosuke se perderá en la jungla mientras se dirigen al estreno de la última película del Ultra Héroe en una isla sureña. El DVD incluirá el cortometraje *Shin Chan contra los muñecos de Shock Ghun*, que más tarde inspiró el videojuego del que te hablamos hace un par de números.

¡En los próximos meses te daremos todos los detalles de estas dos divertidísimas películas!

Sargento Keroro, pronto en Cartoon Network

La serie que pronto arrasará en las autonómicas también se emitirá en una cadena estatal. Cartoon Network la estrenará el próximo 6 de noviembre y espera que se convierta en un nuevo éxito entre su público. La serie está protagonizada por unas ranas alienígenas que llegan a la Tierra al mando del sargento Keroro. Su intención es conquistar el planeta, pero los planes salen mal y acaban huyendo. Pero Keroro se queda en la ciudad en que habían aterrizado y acaba en casa de la familia Hinata, con los que se queda a vivir. Sin olvidar el motivo por el que llegó a la Tierra, convive con los humanos y se va encontrando con otros compatriotas que no llegaron a huir.



JETIX
Fin de semana, 11:00

Problemas en la primera misión

La primera misión de Naruto, Sakura y Sasuke no se hace esperar. Acaban de aprobar el examen que les acredita como ninjas de grado inferior, y en su primer encargo ya tienen importantes problemas. Deben proteger a un anciano de un despiadado ninja asesino. ¿Podrán lograrlo?

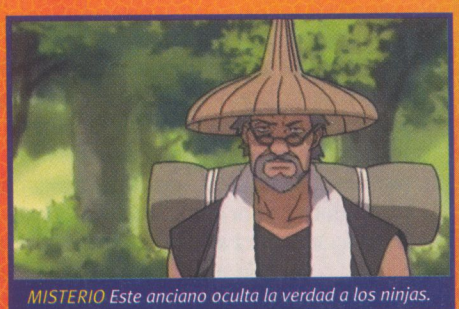
Misiones de bajo nivel

Tras superar la dura prueba que les había impuesto Kakashi, ya pueden decir que son ninjas. Naruto, Sakura y Sasuke están felices, lo demuestren o no. A partir de ahora comienza lo más difícil: ejercer de ninjas. Como son novatos, de grado inferior, las misiones que se les asignan son las consideradas de bajo nivel. Es decir, aquellas que no entrañan peligro alguno. Al principio son auténticas chorradas, como dice Naruto, que se pone de los nervios cuando le toca encontrar alguna mascota perdida o cosas así. Aunque ellos quieren más acción, la verdad es que aún no están preparados para ocuparse de tareas más complejas. De hecho, siempre van acompañados de su maestro encargado, Kakashi. De lo que no se dan cuenta es de que esas misiones, en apariencia inocentes y tranquilas, sirven de entrenamiento para mejorar sus habilidades. De todos modos, ellos desean hacer cosas más útiles y Naruto pone tanto ímpetu que consigue que les encarguen una misión de tercer nivel, que son aquellas de las que se encargan los ninjas de grado medio y, ocasionalmente, los de grado inferior.

MISIÓN La tarea del grupo es más peligrosa de lo que parecía.

La oportunidad para los chicos

El hokage de la Villa Oculta de la Hoja decide asignarles una misión de tercer nivel porque sabe que no entraña peligro y que, en cualquier caso, Kakashi está con ellos. Después de haber visto crecer a Naruto y tenerle por un chaval cabezón e irresponsable, parece que ha madurado desde que Iruka reconoció su fuerza y le concedió el aprobado en la Escuela de Ninjas. Su tarea es sencilla: deben acompañar a Tazuna, un viejo arquitecto de puentes, hasta su tierra, el País de las Olas, donde debe acabar de construir un importante puente: el que conectará su país, que se encuentra en una grave situación económica, con la península. Nada más fácil que acompañar a un abuelo hasta casa, una simple misión de protección. Sin embargo, el grupo es atacado por unos ninjas del clan del País de las Niebla. Pri-



MISTERIO Este anciano oculta la verdad a los ninjas.

mero se deshacen de Kakashi y entonces tienen vía libre para acabar con Naruto, Sakura y Sasuke. Naruto se enfrenta a ellos, pero es herido. Entonces entra en escena Sasuke, que demuestra el nivel que tiene y logra tocarles. Pero no es suficiente y, de pronto, los dos ninjas enemigos se dirigen hacia Tazuna. Ahora sólo está Sakura para protegerle.

ALIADOS El malvado Gatoh tiene a Zabuza de su lado.

Una conspiración contra Tazuna

Afortunadamente, Kakashi sigue vivito y coleando, y se quita de en medio a los dos atacantes sin esfuerzo alguno. La técnica del cambiazo ha surgido efecto, sus enemigos ni se han enterado. Ha estado aguardando antes de volver a escena para descubrir si esos tipos pretendían atacarles a ellos o si, por el contrario, su objetivo era el anciano. Y efectivamente, Tazuna era el blanco fijado. Después de ese ataque tan furibundo, Tazuna les debe una explicación. Inicialmente se niega, pero cuando Kakashi le amenaza con marcharse y dejarle solo, no tiene más remedio que explicárselo todo. El presidente de la Compañía Gatoh quiere matarle. Su empresa domina todo el comercio marítimo, pero se trata sólo de una tapadera, pues sus beneficios proceden de negocios ilegales. Desde hace un año, domina la isla, así que controla todas las rutas. El pueblo vive oprimido y cada vez se empobrece más, así que su única oportunidad para sobrevivir pasa por la construcción de ese puente. Y eso es algo que Gatoh, desde luego, no está dispuesto a permitir.

El demonio de la Villa de la Niebla

Ahora que conoce toda la historia y es consciente del peligro que entraña la misión (por lo menos es de segundo nivel, si no se trata de una de primero), Kakashi no las tiene todas para continuar. Naruto está herido y, al fin y al cabo, no deja de ser un principiante, igual que Sasuke y Sakura. Pero finalmente acepta continuar. De ese modo, logran alcanzar la isla donde vive Tazuna sin más sobresaltos. Pero cuando ya están más relajados y sólo les queda acompañar al anciano hasta su casa, Kakashi nota una presencia maligna. Es Zabuza Momochi, un sanguinario ninja conocido como "el Demonio de la Villa de la Niebla". Él es quien lidera a los ninjas que pretenden matar a Tazuna por orden de Gatoh, que les pagará una buena suma cuando cumplan el trabajo. Naruto, tan lanzado como siempre, tiene intención de atacarle, pero el maestro le para. Zabuza es un ninja de grado superior, nunca podría con él un novato. Es hora de utilizar su poder oculto: el sharingan, la pupila giratoria. ¿Qué sucederá en la batalla que se avecina?

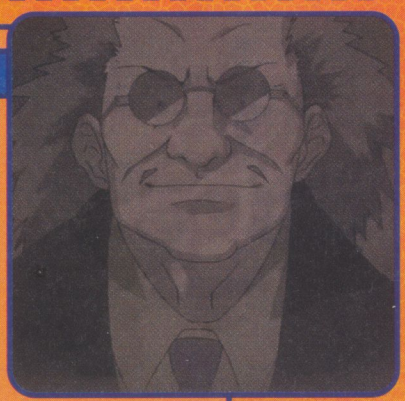
Zabuza

Es un ninja conocido en todo el continente por ser un cruel asesino y un rival implacable. Famoso por su técnica de la muerte silenciosa, se hizo ninja en la Villa de la Niebla, cuyo examen de aprobación es considerado inhumano: consiste en enfrentarse en combate a otros compañeros hasta que sólo uno sigue con vida. Pero cuando él realizó la prueba, mató a todos los demás aspirantes de una tacada, casi 100 chicos que querían ser ninjas. Exiliado de su país, ahora es un asesino a sueldo.

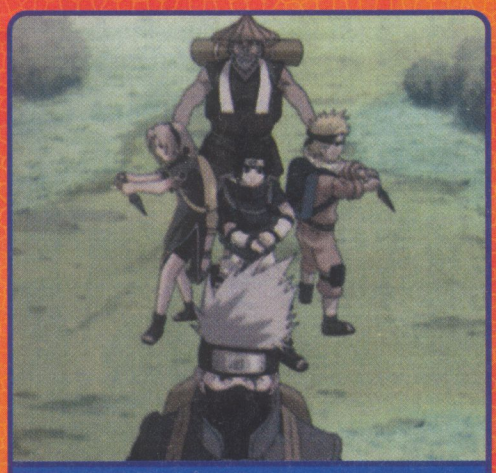
Tazuna

Está considerado uno de los mejores constructores de puentes del mundo y muchos de sus trabajos pueden verse a lo largo y ancho del continente. Aunque ya es algo mayor, sigue trabajando, pero sólo en el caso de que el puente sea realmente útil para el pueblo. Su decisión de levantar uno que conecte el País de las Olas y tierra firme provoca que su vida corra peligro. Por suerte, tiene un grupo de guardaespaldas la mar de apañados.

Gatoh



Empresario supuestamente dedicado al comercio marítimo a través de la gigantesca Compañía Gatoh. Sin embargo, sus verdaderas actividades se rigen más por el narcotráfico y el tráfico de armas. Ha amasado una gran fortuna y un gran poder, de modo que puede dominar por completo una isla como la del País de las Olas sin que nadie haga nada para evitarlo. Como los planes de Tazuna van en contra de sus intereses, decide contratar a Zabuza para matarle. Pero para su desgracia, Kakashi, Sakura, Sasuke y, sobre todo, Naruto, van a amargarle los planes.



Los ninjas, según su nivel

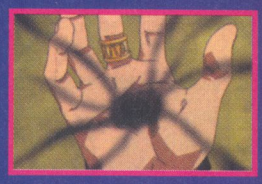
Hokage de la villa	Gran Jefe
Grado Superior	Ninjas de élite
Grado Medio	Ninjas normales
Grado Inferior	Ninjas novatos
Aspirantes	Estudiantes de la esuela de ninjas

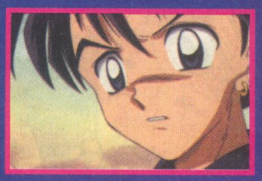
Inuyasha

Lunes a viernes, 17:30

Lunes a viernes, 19:45

¿Qué pasaría si Naraku muriese al fin?





Después de editar el año pasado la primera película de *Inuyasha*, Selecta Visión confirmó en el pasado Salón del Cómic de Barcelona que editaría la segunda en 2007. Dado que al principio de ésta se da una circunstancia interesante (parece como si Inuyasha y sus amigos finalmente capturaran al malvado Naraku), vamos a jugar a imaginarnos... ¡que acaban con él!

INUYASHA Naraku es su peor adversario.

SELLADO Como Kikyo cree que Inuyasha ha robado la esfera, lo sella a un árbol

Naraku es el gran enemigo de todos los protagonistas de Inuyasha. El destino de todos ellos está ligado de algún modo a él. Naraku les ha destrozado la vida a todos, desde el mismo Inuyasha a Miroku, pasando por Sango. Naraku encendió la discusión entre Inuyasha y Kikyo que acabó con el malentendido que provocó que la sacerdotisa sellara al medio demonio en un árbol con una flecha sagrada. Luego, murió pensando que Inuyasha la había traicionado. Por eso Inuyasha quiere vengarse. Además, Naraku es su rival más poderoso en la búsqueda de los fragmentos de la esfera de los cuatro espíritus. Si Naraku quedara fuera de combate, no tendría vía libre para hacerse con ella, pero al menos tendría un adversario menos.

MIROKU Desde hace generaciones pesa una maldición sobre esta familia de monjes.

Miroku también sería muy feliz si Naraku desapareciera. Se quitaría un gran peso de encima, porque así la maldición del agujero negro desaparecería. Aunque perdería un arma muy poderosa, viviría tranquilo sabiendo que ya nunca sería engullido por el agujero, como le pasó a su padre. La verdad, es un buen cambio.

AGUJERO NEGRO Algún día el agujero le engullirá

SANGO Quisiera recuperar a su hermano.

KOHAKU ¡Qué bonito sería volver a ver a la familia unida!

En el caso de Sango, la chica vería cómo por fin su hermano Kohaku deja de estar bajo la maléfica influencia de Naraku. Desde que él le domina, lo que incluye el haberle hecho asesinar a su propio padre, Sango sólo vive para liberar a su hermano. Con la muerte de Naraku, Sango podría volver a abrazar a Kohaku y recuperar a su familia.

Pero no sólo los buenos verían con buenos ojos la muerte de Naraku. Kagura, que es una descendiente suya, estaría encantada. Naraku posee su corazón y, con ello, su dominio. Así que, muerto Naraku, ella podría ver cumplido su mayor deseo: ser libre como el viento que ella domina.

Como veis, son muchos quienes se beneficiarían de la muerte de Naraku y, aunque él ya no estuviera, Inuyasha, Kagome y los demás seguirían viviendo aventuras mientras reúnen los fragmentos de la esfera. Claro que la serie no sería igual sin un malo tan y tan malvado, ¿verdad?

LIBRE También a Kagura le gustaría deshacerse de Naraku.

JETIX Durante toda la semana

TELECINCO Fin de semana, 9:30

Desde hace casi una década, Ash Ketchum, Pikachu y los demás monstruos de ese peculiar mundo nos acompañan en la tele y en las consolas, y su éxito sigue siendo imparable. En esta página te resumimos lo más importante sobre Pokémon.

LAS 10 COSAS QUE DEBÉIS SABER SOBRE POKÉMON

1

EQUIPO Hasta ahora, Ash y Pikachu han vencido en todas las aventuras.

Después de casi 500 episodios y nueve películas, aún no parece acercarse el final de los viajes de Ash en busca de Pokémon.

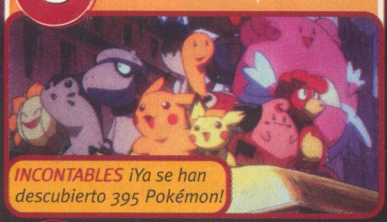
2

Existe una amplia serie de mangas de Pokémon de diferentes dibujantes. Por desgracia, ninguno ha llegado a España y no parece que ninguno vaya a hacerlo pronto.

MANGA Las historia de Pokémon para leer.

3

Al principio, sólo debía haber 151 Pokémon, los clásicos. Pero a día de hoy, con los de nueva generación, se pueden atrapar casi 400 monstruos, que pertenecen a 17 tipos diferentes como los acuáticos, los eléctricos o los planta.



INCONTABLES ¡Ya se han descubierto 395 Pokémon!

4

La idea original, que era para el primer videojuego, es del padre de los Pokémon, Satoshi Tajiri. Desde pequeño que ideaba todo tipo de monstruos, partiendo de los insectos que veía.

SATOSHI TAJIRI De pequeño le gustaba coleccionar insectos.

5

PIKACHU Incluso en España sólo habla japonés.

Pikachu, el preferido de los espectadores, habla la misma lengua en todos los países: todas las versiones de la serie mantienen la voz original japonesa de Ikue Ohtani.

6

Aparecen desde el primer episodio: el Team Rocket siempre intenta robarle a Ash su Pikachu o cualquier otro Pokémon, hasta ahora sin éxito.

TEAM ROCKET "¡Nos ha salido el tiro por la culata!"

7

Existen más de 30 juegos del universo Pokémon para las consolas Game Boy Advance, Nintendo 64 y Game Cube.

DIVERSIÓN Con los juegos de Pokémon la diversión está asegurada.

8

El equipo de Ash no es siempre el mismo: en la tercera temporada Tracey le acompaña en lugar de Brock y en *Pokémon Advance* son Aura y su hermano Max quienes sustituyen a la ya crecidita Misty.

CAMBIO Los aficionados han aceptado con cariño a Aura.

9

Los Pokémon sólo saben decir su nombre, aunque les sirve para expresar cualquier cosa. La excepción es Meowth, que ha aprendido a hablar.

MEOWTH Es el único pokémon que habla.

10

POKÉPARK ¡El mundo de Pokémon cobra vida!

Debido a su increíble éxito, desde el año 2005 encontramos en Japón el Poképark, un parque temático con atracciones como el barco giratorio de Lugia, la gran zambullida o el carrusel Pokémon.

Aunque Conan sea el protagonista, no es el único que se dedica a resolver crímenes y misterios en la serie. En realidad, aparecen una gran cantidad de personas que resuelven algún que otro caso. Pero, ¿quién es el más astuto y el mejor detective?

CARTOON NETWORK
Lunes a viernes, 18:25
¡c!
Lunes a viernes, 10:40
tv9
Lunes a viernes, 10:15

¿Quién es el mejor detective?

10 Detectives Júnior

En números anteriores ya te hemos hablado de los Detectives Júnior con más detalle. Ellos son los últimos del Top-10. Sin embargo, se divierten mucho con lo que hacen y eso es lo que importa.

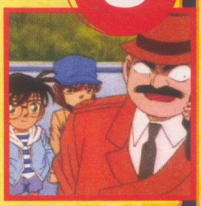
9 Kogoro Mouri

Aunque se cree el mejor detective y la prensa también habla maravillas de él, todos sabemos que detrás de sus éxitos se esconde única y exclusivamente Conan. De todos modos, es un profesional y a veces acierta en sus deducciones.

Inspector Megure

Poco a poco vamos conociendo a los agentes que tienen buenas aptitudes. Aunque es un gran detective, algunos casos se le atragantan al bueno de Megure. Entonces recibe la ayuda de Conan que antes le prestaba como Shinichi.

8



Wataru Takagi

Takagi es uno de los hombres de Megure. Aunque no es tan astuto como su compañera Sato, desempeña un buen trabajo. Cuando Conan le aconseja, no hay caso que se le resista.

7

6 Ran Mouri

Para no apasionarle esto de los misterios y asesinatos, no se le da nada mal. Seguramente ha influido el hecho de crecer junto a su padre y, sobre todo, Shinichi. Cuando se está con alguien que no piensa en otra cosa, algo se acaba pegando.

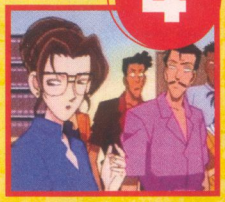
5 Miwako Sato

Miwako trabaja en la comisaría central de la policía de Tokio junto a Takagi y es una subordinada de Megure. Tiene iniciativa, valor y por eso es respetada. Ha heredado las mejores virtudes de su padre, un policía muerto en acto de servicio.

Eri Kisaki

Aunque parezca increíble, la madre de Ran es mucho más buena en resolver casos que su marido detective. Con su notable inteligencia, es tan buena en sus deducciones como cuando ejerce de abogada.

4



Yusaku Kudo

El padre de Shinichi es un conocido escritor de novelas policíacas y tiene una biblioteca enorme. Como era de esperar, los casos reales no son muy complicados para alguien con su imaginación.

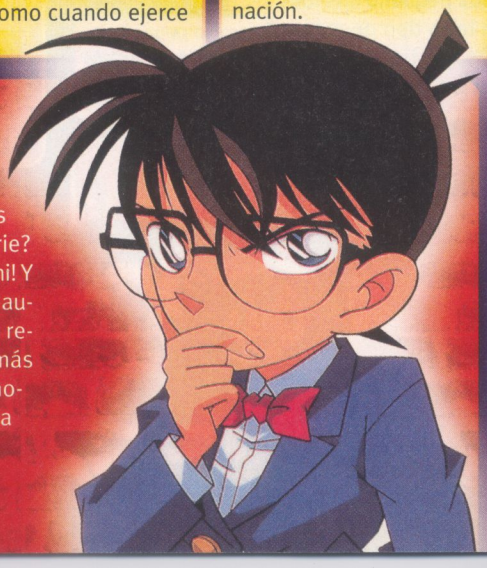
3

2 Heiji Hattori

Poco le ha faltado al joven detective de Osaka para alcanzar la primera posición. Y es que hay alguien que resuelve mejor los casos que Heiji. Pero él sigue mejorando y, además, es buen amigo del número 1.

1 Conan Edogawa/ Shinichi Kudo

¡Estaba claro! ¿Quién podría ocupar la primera posición entre los mejores detectives de la serie? ¡Sólo Conan/Shinichi! Y es que Conan es un auténtico maestro en resolver los casos más complicados. ¿O conocéis alguno que no haya podido solucionar?



MONKEY D. LUFFY

¿Payaso, capitán o rey?

Monkey D. Luffy, el protagonista de *One Piece*, es un chico muy tenaz. A pesar de sus 17 años y de dar la impresión de ser muy inmaduro, en realidad tiene las cosas claras y quiere llegar muy lejos. ¿Quizás se ha puesto el listón demasiado alto?

Ya ha sucedido alguna que otra vez que un miembro de la banda de Luffy le arree a su capitán. Y es que a veces parece que Luffy no se toma nada en serio. Un ejemplo: mientras Nami y Ussuf hablan, Luffy se arrastra sigiloso por el suelo para meterle a Chopper, que está dormido, dos bastoncitos en la nariz. Sin pensárselo, Nami le golpea en la cabeza por hacer el tonto.

TONTERÍAS A Luffy le gusta hacer el idiota.

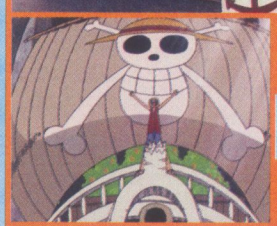
REVOLTOSO Sus travesuras pueden ser contagiosas.

Sin embargo, el hombre de goma es y sigue siendo el capitán de "la temida banda de sombrero de paja". Luffy es quien organiza el grupo y quien ha reclutado a todos sus compañeros. Así que olvidaremos que se ponga a soltar tonterías junto a Chopper mientras Nico Robin o Nami los reúne a todos para explicarles algo, porque lo importante es que él lo daría todo por sus compañeros. Eso es indiscutible. Si alguna vez sus camaradas se encuentran en una situación complicada, saben que pueden contar con su capitán. Sí, a pesar de que a Luffy le guste hacer el payaso también en circunstancias difíciles...

PREOCUPADO Luffy se preocupa por la fiebre de Nami.

CAPITÁN Es el jefe de "la banda de sombrero de paja".

Pero detrás de tanta tontería late un gran deseo: Luffy quiere encontrar el One Piece, el tesoro del legendario Gold Roger, y convertirse así en el rey de los piratas. Está por ver si, para hacerse con él, algún día dejará de comportarse de un modo tan infantil. Sea como sea, una cosa está clara: Zorro, Nami, Ussuf, Sanji, Chopper y Nico Robin y Sanji no podrían tener un capitán mejor (ini más divertido!). Aunque Luffy no lleve su puesto con mano firme y voz en grito, y permita que sus compañeros también participen en la toma de decisiones, les dirige magníficamente.



SUEÑO Desde niño, Luffy quiere convertirse en rey de los piratas.

REY DE LOS PIRATAS Ya tiene un trono.

El lado más serio de Luffy

El capitán Luffy también ha mostrado su lado más serio cuando ha hecho falta. Desde que salvó a Zorro de la Marina, hasta su victoria sobre Cocodrilo en Alabasta. Y en medio, ha ayudado a Ussuf a acabar con el capitán Kuro, ha liberado el pueblo de Nami de las garras de Arlong, ha salvado al pueblo de Chopper de la tiranía de Wapol y le ha dado a Sanji la oportunidad de cumplir su sueño de ver el "gran índigo", entre otras cosas.

JETIX
Durante toda la semana

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

JETIX
Durante toda la semana

¡COMBATES SIN CUARTEL PARA ZATCH Y KIYOMARO!

Desde la aparición de Zatch en la vida de Kiyomaro hasta que viajan a Londres, son muchos los mamodos que se cruzan en su camino. La lucha es continua, los nuevos conjuros se suceden y muchos aspirantes a ser el próximo rey mamodo ven cortadas sus esperanzas. Con cada combate, Zatch se vuelve más fuerte, no sólo en cuanto a poder, también en su deseo de ser él quien se convierta en rey mamodo: ve tanta maldad en muchos de sus rivales que se reafirma todavía más si cabe en la necesidad de que el vencedor sea un mamodo bueno, que desee hacer feliz a su pueblo y acabar con las absurdas guerras para elegir al regente. Este mes te enumeramos los primeros enemigos a los que vence Zatch.

Zatch vs Rekom

Episodio 3 – El segundo conjuro
Lugar: un descampado a la orilla del río
Ataque definitivo: Rashield

Después de haber frustrado su robo al banco, Sokawa y Rekom se enfrentan a Kiyomaro y Zatch para vengarse. Durante la lucha, Kiyomaro puede leer el segundo conjuro del libro y lo utiliza. Logra parar un ataque y devolvérselo a Rekom, que lo recibe de lleno. Su libro comienza a arder y, para sorpresa de Kiyomaro y Zatch, Rekom desaparece. Ahora comprenden la importancia del libro.

Zatch vs Gofure

Episodio 5 – El mamodo oscuro
Lugar: la casa de Kiyomaro
Resultado: victoria de Brago

Mientras Sherry y Brago le explican de qué va la historia de los mamodos a Kiyomaro, Zatch es atacado por Gofure, un perro del que se había hecho amigo. Se transforma en un monstruo horrible y sólo la ayuda de Brago le permite salvarse. Sherry se da cuenta de que Kiyomaro no es malvado y, por esta vez, les dejan.

Zatch vs Sugino

Episodio 7 – Locura botánica
Lugar: el jardín botánico
Ataque definitivo: Rashield

En su visita a Ivy, la directora del jardín botánico del barrio, Kiyomaro descubre que hay un mamodo alimentándose de la fuerza de los visitantes. Es Sugino, que tiene el poder de dominar a las plantas. Zatch se enfrenta a él, a la vez que salva a los visitantes, y logra vencer con una ingeniosa trampa.

Zatch vs Fein

Episodio 9 – El tercer conjunto
Lugar: la azotea de un edificio
Ataque definitivo: Jikerdor

Kiyomaro puede leer el tercer conjuro del libro de Zatch. Como no saben qué efectos tendrá, lo prueban en las afueras, pero no pasa absolutamente nada. Cuando vuelven a la ciudad, un nuevo mamodo ha llegado y se enfrenta a Zatch. Fein es muy veloz, pero el tercer conjuro resulta funcionar muy bien: convierte al que lo recibe en un imán.

Zatch vs Eshros

Episodio 10 – El mamodo de élite
Lugar: el patio de un colegio
Resultado: Sean quema su libro

Sean es un buen chico que sólo desea ser un hombre de provecho del que su difunta madre estuviera orgullosa. Pero un malvado mamodo, Eshros, le domina con sus ideas malévolas porque es muy apocado. Sin embargo, Zatch sabe que no quiere hacer maldades y le libra de tan mala influencia.

Zatch vs Mars

Episodio 15 – Una nueva promesa entre Zatch y Tia
Lugar: en plena calle
Ataque definitivo: Zaker

Durante el concierto de Megumi, la nueva ídolo de la música japonesa, Zatch se encuentra con Tia, que le conoce muy bien del mundo mamodo. Cuando aparece Mars y Tia quiere enfrentarse a él, Zatch la defiende. Pero Tia ha sufrido mucho al verse en la guerra mamodo, enfrentada a sus amigos, y no se fía. Con la ayuda de Kiyomaro, Zatch le demuestra que puede confiar en él.

Zatch vs Robnos

Episodio 16 – El invulnerable Robnos
Lugar: una cámara frigorífica
Ataque definitivo: Zaker

Atraídos por el secuestro de Suzy, Kiyomaro y Zatch acaban en una cámara frigorífica. Allí se enfrentan a Robnos, un mamodo con el poder del hielo que parece no recibir daño alguno por mucho que se le ataque. Pero hay truco, y cuando Kiyomaro lo descubre, la victoria de Zatch no se hace esperar. Sin embargo, antes de desaparecer porque su libro está en llamas, Robnos les dice algo muy misterioso...

¿Existe otro Zatch?

Justo antes de desaparecer y volver al mundo mamodo, Robnos hace una extraña confesión: asegura haber visto unas semanas atrás en Inglaterra a alguien muy parecido a Zatch. Intrigado por el asunto y deseoso de conocer más cosas acerca de la llegada de Zatch, Kiyomaro decide viajar a Inglaterra para hablar con su padre y visitar el lugar en donde encontró a Zatch. ¡Quizás visitando el lugar, Zatch recupere la memoria! Y hacia allí que viajan...

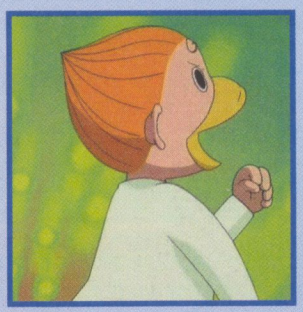
Otros rivales para Zatch

Además de los aquí presentes, Zatch se las ha tenido que ver con más mamodos. En algunos casos, como el de Brago, no han llegado a luchar. En otros, como el de Haido, sí ha habido enfrentamiento directo, pero aunque Zatch ha vencido las batallas, todavía no ha acabado la guerra. Es decir, que Haido sigue en el mundo humano.

Luego tenemos a sus amigos, tanto los que ya han regresado al mundo mamodo (una historia realmente triste es la que narra la lucha contra Kolulu, que tiene buen corazón, pero se convierte en un temible mamodo demoníaco sediento de sangre), como los que siguen al lado de Zatch y Kiyomaro. Los más graciosos son Ponygon y Kanchome. El primero es un mamodo con forma de caballo enano, mientras que el segundo parece un pato. Ponygon todavía no ha encontrado un vínculo humano; Kanchome tiene por acompañante a la estrella internacional Parco Folgore. Más temible es Tia, que acompaña a la cantante Megumi.

Y finalmente, tenemos a la malvada Zofi, a la que Zatch y Kiyomaro aún no han tenido que enfrentarse. Únicamente saben lo que les contó Sherry: que es una mamodo capaz de controlar la mente humana y tiene una maldad inigualable. Koko, la mejor amiga de Sherry, está siendo forzada a ser su vínculo. Sherry y Brago van en su busca para rescatarla y, por el camino, también luchan con otros mamodos.

Pero de todos ellos te hablaremos en futuros números de Mega Hiro, ¡así que sigue atento a la revista los próximos meses!



KINGDOM HEARTS II

Dicen que segundas partes nunca fueron buenas... ¡mienten! Si ya jugaste a Kingdom Hearts, esta segunda entrega es la mejor continuación posible. Y si todavía no conoces a Sora y compañía... ¡prepárate para una aventura que te dejará alucinando!

Inicialmente, *Kingdom Hearts* se presentaba como una propuesta bastante extraña: juntar en el mismo juego a personajes de Disney con personajes de *Final Fantasy*. Lejos de acabar como el aceite y el agua, o sea, imposibles de mezclar, la fusión de ambos mundos se convirtió en un juego que arrasó en todo el mundo, creando legiones de fans entusiastas que quedaron entusiasmados por la aventura, el mundo, los personajes, la música... en fin, por todo lo que *Kingdom Hearts* les ofreció en su momento.

El final abierto con el que acaba la primera entrega despertó la imaginación de los fans, que inundaron Internet con sus hipótesis y teorías sobre cómo iba a ser *Kingdom Hearts II*. Dichas teorías iban cambiando medida que se revelaban más imágenes y nuevos tráilers de esta segunda parte.

Ahora *Kingdom Hearts II* ya está aquí, dispuesto a mejorar en todo lo posible a su predecesor y a ofrecer respuestas a las miles de preguntas de los ansiosos fans. El juego empieza con una espléndida escena de introducción en la que se puede ver un resumen de todos los acontecimientos previos... y disfrutar con la fantástica música.

¿Un nuevo héroe?

Cuando empieza el juego, tomas el papel de un chico rubio, que también maneja una llave-espada... pero que no es Sora, el protagonista de la primera parte. Este muchacho no sabe nada del arma que lleva, ni de los sincorazón ni de nada que tenga que ver con la aventura anterior, simplemente es un habitante normal de Twilight Town que se da cuenta de que a su alrededor están pasando cosas extrañas. Mientras, los unknown, seres con túnica negra y una pinta de lo más extraña, van entrando en escena y se ve cómo conspiran.

A la mente del personaje con el que jugamos empiezan a aflorar recuerdos de Sora y al final, harto de la situación, el muchacho decide ir a buscarle y liberarlo de su prisión, junto a Donald y Goofy. A partir de ese momento empezará la auténtica aventura, ya controlando al trío protagonista del primer juego. ¡La aventura está servida!

Personajes

Si algo no le falta a la saga *Kingdom Hearts* son personajes. Empezando con Sora, el protagonista que además luce un nuevo atuendo y continuando con los carismáticos Donald y Goofy, tenemos una lista larguísima de aliados y enemigos que irán desfilando por la pantalla. Algunos de los nuevos amigos serán, evidentemente, el personaje rubio con el que empieza el juego y tres amigos suyos de Twilight Town. No faltará en esta entrega Kairi, sobre el destino de la cual había muchas especulaciones. Tampoco faltarán a la cita Aerith y Yuffie, con unos modelitos nuevos muy interesantes. ¡Ah! Y las nuevas invocaciones de Lilo y Stich o Chicken Little serán de lo más llamativas.

En el apartado de los malos, hay que comentar el regreso de los unknown, que se dieron a conocer en el cartucho de *GameBoy Advance*, entre los que destaca Axel, al que te enfrentaras en más de una ocasión. También regresa Maléfica, más poderosa y malvada que nunca, y desde el principio del juego estará conspirando desde las sombras para cumplir sus "maléficos" planes.

¡TRANSFORMACIÓN!

Una novedad importante es que Sora puede transformarse y fusionarse como un superguer... bueno, ya sabes. Se convierte en un auténtico guerrero con dos llaves espada, que puede acabar con enemigos a diestro y siniestro. Una auténtica máquina de luchar, aunque por poco tiempo. A medida que avanzas en el juego, podrás realizar una fusión con otros personajes, consiguiendo unos guerreros aún más poderosos.

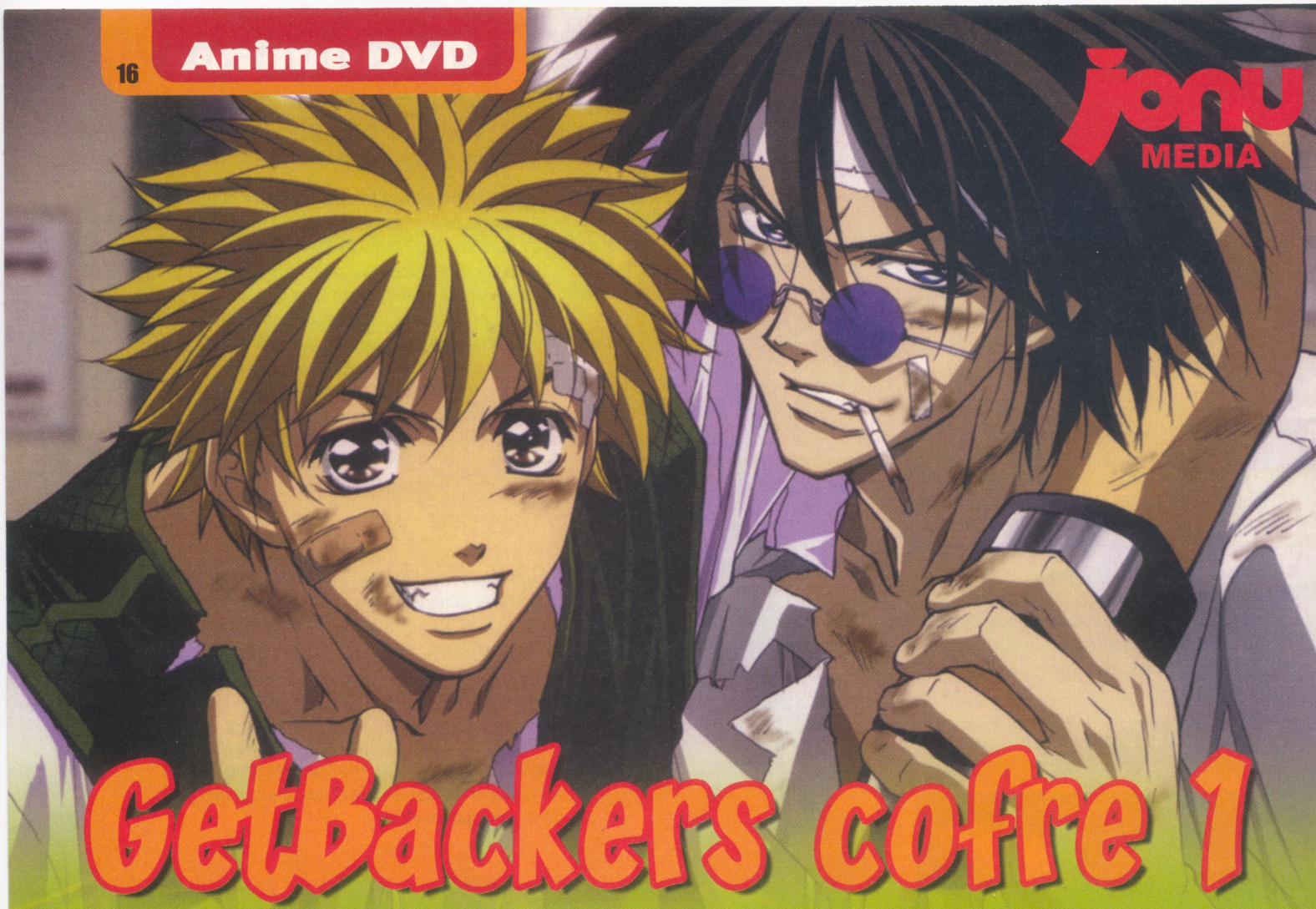
MINIJUEGOS

Al igual que en la edición anterior, el juego está repleto de minijuegos que todavía lo hacen más entretenido. Por ejemplo, en *Twilight Town* tienes un patinete para desplazarte por la ciudad y puedes hacer acrobacias con las barandillas y salientes, como si fuera un videojuego de skateboard. En el mismo *Twilight Town*, al principio del juego podrás hacer de recadero para ganar algo de dinero. También podrás repartir el periódico, hacer malabarismos en la calle con una pelota, empujar un carro...

Kingdom Hearts II
Formato: PlayStation 2
Género: Aventura/Juego de rol
Compañía: Square Enix/Disney
PVPR: 59,95 €

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

En el final abierto de *Kingdom Hearts*, Sora, Donald y Goofy habían conseguido cerrar la puerta con la ayuda del rey Mickey. A continuación, siguiendo a Pluto, parten en busca de nuevas aventuras, que sucederán en el juego de *GameBoy Advance Kingdom Hearts: Chain of Memories*.
Este juego, en lugar de ser una adaptación a consola portátil de las aventuras de Sora y compañía, constituye un capítulo muy importante situado entre el primer y el segundo juego de PlayStation 2. ¿¡A qué esperas para hacerte con él!?

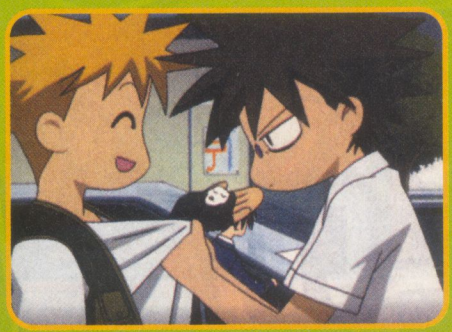


GetBackers cofre 1

Nada mejor para inaugurar un nuevo sello que un lanzamiento de altura. Ése es el caso de *GetBackers*, un anime lleno de acción, poderes especiales y un toque de humor que es el primer título de New Generation. ¡Jonu Media pronto romperá moldes con sus títulos, únete a la New Generation!

El equipo GetBackers

Ginji Amano y Ban Mido son dos jóvenes que dirigen una agencia llamada GetBackers. Se autodenominan "Servicio de recuperación de objetos perdidos" y pueden encontrar cualquier cosa que se les pida. Quizás se deba a que, pese a su apariencia de chicos normales y corrientes, ambos poseen habilidades fuera de lo común. Las de Ginji están relacionadas con la electricidad, por lo que se le conoce como "el emperador del trueno". Por su parte, Ban puede crear ilusiones ópticas, así que le llaman "el maestro del ojo demoníaco". Pese a tener un pasado duro y triste, nunca se han dado por vencidos y ahora, juntos, ayudan a todo aquél que lo necesita y acude a ellos. Las siglas del equipo coinciden con sus nombres; a ellos les parece ingenioso. Lo que no se lo parece tanto es la miseria de su empresa: casi ninguno de sus trabajos es remunerado, así que confían en la generosidad de Paul Wan, dueño del Honky Tonk, garito en el que pasan las horas muertas.



El equipo GetBackers

El día a día de los GetBackers cambia cuando conocen a Natsumi Mizuki, una estudiante de instituto. La noche anterior, Natsumi volvía a casa cuando fue testigo de cómo un policía corrupto pasaba información a una banda de delincuentes. Logra escapar, pero el policía le arranca el muñeco de un gato que llevaba colgado de la mochila. Se lo hizo su difunta madre poco antes de morir, así que tiene un gran valor sentimental. Ban no quiere aceptar el encargo, pero entre Ginji y Paul le convencen. El policía intenta borrar las pruebas y eso implica encontrar a Natsumi y hacerla callar para siempre. Pero Ginji y Ban están siempre un paso por delante. En un descuido, justo cuando recuperan el muñeco de Natsumi, el policía aprovecha para raptarla. Está convencido de que alguien ha enviado a la chica para vigilarle. En ese momento, un mensaje de los GetBackers le pone en alerta. Pero son demasiado fuertes para él y su banda de matones. La electricidad de Ban y las ilusiones de Ginji dan buena cuenta de ellos.

Un trabajo peligroso

Tras recuperar su muñeco, Natsumi se pone a trabajar en el Honky Tonk, y su relación con los GetBackers se estrecha un poco. Natsumi va conociendo cómo funciona el servicio de Ginji y Ban y descubre el pasado de los chicos, marcado por la temible "fortaleza ilimitada": una barriada de edificios a medio construir en la que vivían miles de personas sin hogar. Allí imperaba la ley del más fuerte y Ginji era uno de los tipos más poderosos. Tenía cuatro compañeros con poderes que de vez en cuando aún le ayudan en sus trabajos más complicados. Y es que quien más trabajos les proporciona es Hevn, y ninguno de ellos es precisamente sencillo. Los GetBackers los aceptan todos porque se pagan muy bien y es una oportunidad para salir de los números rojos a los que están acostumbrados. Y es que un "Servicio de recuperación de objetos perdidos" entraña más peligros de los que parece, en especial si deben enfrentarse a enemigos que también poseen poderes especiales.

Ban Mido

El tipo duro de los GetBackers. Parece tranquilo, pero su mirada es auténtico hielo. Suele estar de vuelta de todo, así que es común verle comportándose como un cínico. Se pasa el día fumando y discutiendo con Ginji, especialmente por temas de comida. Pero en el trabajo se complementa muy bien con su compañero. Adora su coche, un modelo tipo escarabajo en el que a menudo pasa la noche. Sus poderes son dos: es capaz de meter a sus enemigos en una pesadilla en la que todo lo que ven no son más que ilusiones ópticas, y tiene una fuerza de agarre equivalente a doscientos kilos.

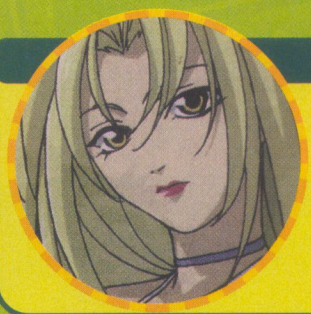
Ginji Amano

Si algo hace que los GetBackers sean humanos, se debe a la presencia de Ginji. Es un chico afable que siempre está de buen humor. La cara amable del equipo hace que los clientes se confíen. En el pasado vivía en "la fortaleza ilimitada", donde lideraba uno de los grupos más fuertes. Después de pelear con Ban, decidió abandonar el lugar y se marcharon juntos hasta crear el "Servicio de recuperación de objetos perdidos". Su poder se basa en la electricidad: su cuerpo es capaz de generarla de forma natural y la puede controlar a voluntad.

Natsumi

Conoce a los GetBackers cuando se convierte en su clienta. A raíz de eso, se pone a trabajar como camarera del Honky Tonk, donde los chicos tienen su sede "no oficial". Es una chica inteligente y cariñosa que cuida de ellos, procurando que estén bien alimentados (lo que no quita el que les recuerde sistemáticamente la deuda que mantienen con el local) para que trabajen con todas sus fuerzas.

Hevn



Al igual que Ginji y Ban, Hevn tiene 21 años. Esta joven hermosa y voluptuosa es una especie de intermediaria que se pone en contacto con los clientes y luego se encarga de que los GetBackers realicen el trabajo sucio. Ellos aceptan siempre porque, aunque los casos suelen ser muy arriesgados y podrían perder la vida, la cantidad que cobrarán bien vale la pena. Aunque no lo muestre, les tiene cariño a los chicos.

Paul Wan

El propietario del Honky Tonk, el bar que visitan los chicos. A sus 35 años, podría ser feliz considerando que ha cumplido su sueño de dirigir un bar. Pero su relación con los GetBackers en ocasiones le pone en peligro. No se sabe bien cómo ni por qué, pero Paul tiene una amplia red de informadores, así que es de gran ayuda para sus clientes "favoritos". Tiene sus motivos para no darles la patada, a pesar del dineral que le deben.

GetBackers, cofre 1

Episodios 1 al 13
325 minutos
3 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Fichas de personajes, Ficha de doblaje, Ficha técnica, Puzzle de GetBackers, Juego de preguntas, Álbum de imágenes, Karaoke y Otros títulos
Regalos: postales, libreto y póster exclusivo
Lanzamiento: 20 de septiembre de 2006
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 24,95€

New Generation

¡La revolución llega a las ediciones de anime en DVD! Jonu Media presente a finales de septiembre dos novedades (*GetBackers* y *Gunparade March*) en su nuevo sello New Generation. Las principales características de los títulos que se editen bajo este sello son: edición de lujo con una presentación muy cuidada, regalos exclusivos –postales, pósters, libretos informativos- y un precio muy especial, 24,95 euros. Si tenemos en cuenta que cada cofre tendrá entre 12 y 13 episodios, la relación calidad-cantidad-precio es de lo mejorcito del mercado. Ahora sólo queda esperar que los títulos que vayan apareciendo sean interesantes. ¡Los dos primeros bien que lo son!

Selecta Visión

Kenshin, el guerrero samurái

2a TEMPORADA

Para acabar con una sangrienta trama que pretende acabar con el gobierno japonés, Kenshin y sus amigos se enfrentan a Makoto Shishio. Pero él no está dispuesto a que sus planes se vayan al traste, así que envía a sus mejores hombres, "los diez espadas", a luchar contra ellos. ¿Podrá Kenshin evitar que el caos se adueñe del país?

¡Descúbrelo en este fantástico digipack que edita Selecta Visión!

Un maligno enemigo

Después de la advertencia de Sojiro, la mano derecha de Shishio, Kenshin decide marchar a Tokio para destruir los planes del hombre de la piel quemada. Junto a él viaja Saito, oficial de la guardia gubernamental. Pero aunque los dos son excelentes espadachines –de hecho, tienen una vieja historia en común–, el enemigo es numeroso y hay rivales que entrañan un gran peligro. Con el tiempo, llegará en su ayuda Sannosuke Sagara, tras un entrenamiento con el monje Anji que le permite dominar un increíble y mortífero golpe con el puño. Pero por el momento no pueden hacer nada tal y como está la situación. Mientras se suceden los asesinatos entre importantes miembros del gobierno, Kenshin decide visitar a su maestro, Seijuro Hiko, para que le enseñe la técnica definitiva de la escuela Hiten-Mitsurugi. ¡Con ella seguro que será invencible!

Nuevos compañeros

Al poco de llegar a Kyoto, Kenshin tiene un lance con una joven. Se trata de Misao, la líder del Oniwabanshu, grupo del que eran varios miembros a los que el samurái se había enfrentado tiempo atrás. Aunque eso supone que en un primer momento quiera matarle, luego todo se calma. Misao se une a la causa y, junto a sus hombres, ayuda a Kenshin en lo que puede. Espera poder encontrar a Aoshi, su maestro, del que está enamorada. Pero Aoshi ahora resulta ser uno de los hombres de Shishio, uno de los miembros de "los diez espadas". Claro que no está con él por sus ideales ni por sus planes, sino porque considera que estar cerca de Shishio es la manera más sencilla y eficaz de luchar contra Kenshin. E intentar derrotarle, tal y como se prometió cuando mu-

rieron sus compañeros. Incluso con Aoshi en contra, Misao está dispuesta a enfrentarse a su jefe con tal de evitar que Japón quede sumido en la miseria que pretende Shishio.

Objetivo: matar a Shishio

Aunque primero deben superar a "los diez espadas", Kenshin, Saito y Sannosuke no dudan ni un instante en adentrarse en los dominios de Shishio para enfrentarse a él. Una vez dentro de la mastodóntica mansión, deben visitar diferentes aposentos en los que batirse con los mejores hombres de su maquiavélico enemigo. Sala por sala, les acompaña Yumi, la amante de Shishio. Y uno por uno, van cayendo los rivales que osan cruzarse en su camino hasta el lugar donde les aguarda el líder de la trama. No es tarea fácil acabar con adversarios tan fuertes como Usui, Aoshi o Sojiro, pero ellos son la única esperanza que le queda a Japón. Y al fin, el combate definitivo. O Shishio o ellos, sólo una de las dos partes saldrá de esa casa con vida. ¿Será la que representan Kenshin y sus compañeros?

Kenshin Himura

Para redimir su violento y sangriento pasado, Kenshin ha dejado de ser un asesino a sangre fría para hacer el bien por donde pasa. Y, ante todo, llevar una vida tranquila y pacífica. Pero ser uno de los mejores espadachines del país impide que su vida sea todo lo sosegada que desearía. Desde que llegó al dojo Kamiya, que dirige Kaoru, se ve metido en un lío tras otro. Con el asunto de Shishio ha encontrado la horma de su zapato.

Misao Makimachi

De apariencia frágil, la hermosa adolescente Misao es la líder de un grupo de samuráis, los Oniwabanshu. Es muy echada para adelante y actúa antes de pensar, salvo cuando el asunto tiene que ver con Aoshi, su maestro y anterior líder del grupo. Está enamorada de él. Cuando conoce a la gente que rodea a Kenshin, se siente acomplejada, porque es la más joven y niña de todas las chicas.

Sannosuke Sagara y Hajime Saito

Aunque es algo fanfarrón, Sannosuke es un buenazo que siempre está dispuesto a ayudar a los desamparados y hacer justicia. Zampa como una lima y no se sabe bien de qué vive, porque salvo algún trabajillo como guardaespaldas, poca cosa ha hecho. Por su parte, el "lobo" Saito es un tipo cínico con permanente cara de pocos amigos. No le gusta Kenshin, al que conoció en los duros años del final del feudalismo. En vez de formar equipo, preferiría combatir con él y derrotarle de una vez por todas.

Seijuro Hiko

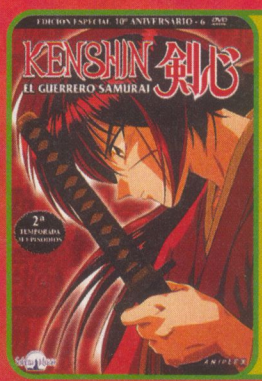
Fue el maestro de Kenshin, al que recogió cuando era pequeño. Le enseñó casi todo lo que sabe, las principales técnicas de la escuela Hiten-Mitsurugi. Pero la más letal de todas consideró que no era el momento todavía. Luego Kenshin se marchó de su lado. Y ahora acude de nuevo a él para aprenderla.

Shishio

Fue un hombre del gobierno en los últimos tiempos del shogunato, que se aprovechó de su habilidad con la espada para acabar con algunos de sus enemigos. Pero cuando vieron que tenía demasiado poder, se asustaron y decidieron matarle. Le dispararos y le quemaron vivo, pero él sobrevivió. Y ahora quiere hacer pasar a todo el país por el mismo infierno que vivió él.

Los "diez espadas"

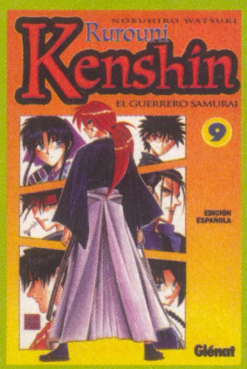
Chou, que colecciona espadas y se dedica a retar a quienes poseen una; Anji, el monje oscuro, que se alejó del camino del bien cuando vivió la matanza del pueblo en que vivía; Aoshi Shinomori, simplemente quiere enfrentarse a Kenshin y vencerle; Usui, un tipo ciego que es capaz de verlo todo; Kamatari, un chico rarito que va por el mundo con una enorme hoz para cumplir las órdenes de su querido Shishio; Henya, un tipo extremadamente delgado que gracias a unas alas puede planear –y soltar dinamita a sus enemigos–; Saiduchi, un anciano cabezón que manipula al gigantón Fuji, quien odia a los hombres porque le marginan por ser como es; Iwanbo, un tío feo y tonto al que los golpes parecen no hacerle nada; y Sojiro Seta, que bajo su apariencia de niño bueno esconde al más letal de los asesinos. Aparte, están Yumi, la amante de Shishio, y Hoji, que se dedica a planear los ataques presentes y el gobierno posterior de Shishio.



Kenshin, el guerrero samurái (2ª temporada)

Episodios 32 al 62
775 minutos
6 DVD9 / NR-13
Audios: español 5.1, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Acceso directo a escenas, Ficha de personajes, Ficha técnica, Ficha artística, Datos de producción, Galería de imágenes, Curiosidades, El mundo de Kenshin y Tráilers.
Regalos: postcard con la firma exclusiva para esta edición de la diseñadora de la serie, Atsuko Nakashima
Lanzamiento: 13 de septiembre de 2006
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 49,95 €

El manga

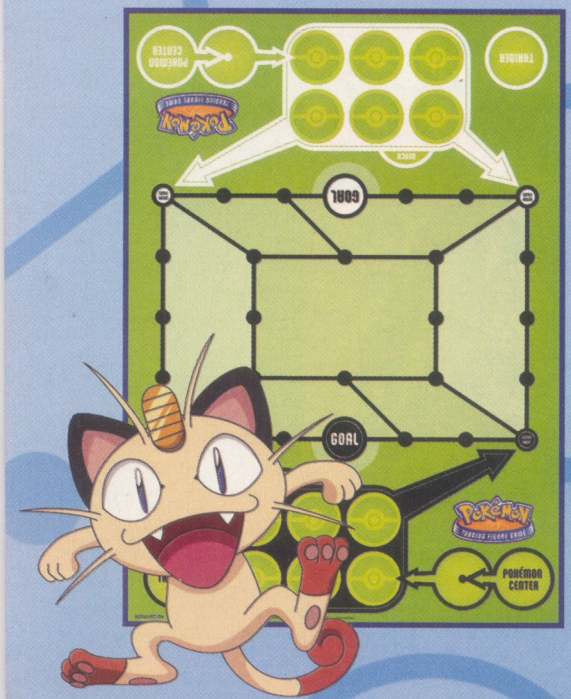


Poco después de su estreno en Canal Plus, allá por marzo de 1998, Glénat se hizo con los derechos del manga y meses más tarde empezó a publicarlo. El cómic original, dibujado por Nobuhiro Watsuki, consta de 28 volúmenes de alrededor de 200 páginas. La diferencia más destacable es que en el manga, a diferencia de la serie de televisión, se explica el pasado de Kenshin con más detalle. ¿Sabías que estuvo casado?

POKÉMON NEXT QUEST ¡Pokémon en miniatura!

Por si no tenías suficiente con los juegos de consola y el juego de cartas coleccionable, ahora también puedes disfrutar de tus Pokémon favoritos con el juego de miniaturas que se acaba de poner a la venta en España.

Como en todos esos casos, el objetivo de *Pokémon: Next Quest* será, evidentemente, entrenar a tus Pokémon y hacerles evolucionar a formas más avanzadas. Para eso, por supuesto, habrá que hacer que se enfrenten a un adversario, en batallas de 6 contra 6 Pokémon, siguiendo el reglamento del juego.



PIKACHU EN MINIATURA

Pero, ¿con qué Pokémon podremos jugar? Pues para empezar, con las figuras que nos vienen en la caja de inicio del juego, 3 para ser concretos más una figura de entrenador. Hay dos cajas de inicio diferentes, la "Riptide" (que incluye a Pikachu, Feraligatr y Murkrow) y la Flamethrower (que incluye a Meowth, Charizard y Trecko). Cada caja de inicio incluye un tablero a doble cara, una guía de juego rápido, otra guía con la colección del juego y tres cartas de juego, así como, naturalmente, el reglamento. Con ellos ya podremos empezar a jugar contra nuestro oponente, aunque si lo que quieres es utilizar otros Pokémon diferentes a los que vienen en la caja de inicio, siempre puedes hacerte con alguno de los sobres de refuerzo, cada uno de los cuales contiene dos miniaturas al azar de las 40 que componen la colección inicial.

GIRA, GIRA...

Una vez tenemos seleccionada nuestra "alineación" de Pokémon, ya podemos enfrentarnos en combate a nuestro rival. Las batallas se resuelven de forma relativamente sencilla: haciendo girar las figuras sobre sí mismas, de forma semejante a como ocurre con el popular juego de figuras juvenil *Heroclix*, aunque también se tienen en cuenta factores como la estrategia y la suerte.... ¡Pronto seguiremos informando sobre este interesante juego, pero mientras tanto... prueba *Next Quest*!

SHONEN JUMP'S

Yu-Gi-Oh! GX

Yu-Gi-Oh! GX © 1996 Kazuki Takahashi
© 2004 NAS I TV TOKYO

Jaden Yuki

FICHA	
Nombre:	Jaden Yuki
Color de pelo:	marrón
Color de ojos:	marrón
Profesión:	futuro duelista profesional
Lo que más le gusta:	los duelos de cartas
Lo que más odia:	las trampas

HISTORIA

No se conoce casi nada sobre la familia de Jaden ni acerca de su pasado, únicamente que desde pequeño deseaba ser duelista debido a su admiración por Yugi Muto, "el rey de los juegos". Lo que queda bien claro es que el chico se considera el mejor duelista del campus (como mínimo). Delante de Syrus y Bastion incluso afirma algo tan enrevesado como que "es el mejor en ser el mejor". Es una muestra evidente de lo seguro que está de sí mismo y de sus habilidades en el duelo. Aunque esa afirmación suena un poco arrogante, ¿no?

Pero tiene motivos para creerlo, porque Jaden es un duelista excelente. No tira mucho de concienzudas estrategias, sino que su juego se basa en el instinto. En el examen de acceso barrió sin grandes problemas al profesor Crowler. ¡Y eso que utilizaba su propio mazo de cartas, que era muy poderoso! La victoria levantó tanta atención como envidias. Sin ir muy lejos, se ganó la antipatía de Chazz Princeton, con quien inicia una relación llena de emocionantes duelos para demostrar quién es mejor. Jaden también es muy descuidado. A la mínima se pone a soñar despierto o, peor, se queda dormido en clase. La puntualidad tampoco es su fuerte. Cuando no tiene un duelo, le gusta descansar y tomar el sol bajo un árbol.

OSIRIS ROJO *El uniforme rojo indica que Jaden es un duelista de bajo rango.*

DUELISTA *Jaden se considera el mejor duelista de la academia.*

MONSTRUOS

Jaden juega con un mazo plagado de Héroes elementales. Entre sus monstruos se encuentran, por ejemplo, el Héroe Elemental de Aire, el Héroe Elemental Burtinatrix o el Héroe Elemental Hombre de Burbujas. Pero el Kuribo alado es una de sus cartas más importantes (fue un regalo de Yugi).

AMIGOS

Jaden pronto hace amigos en la Academia, quizás por su espectacular entrada al vencer a Crowler. Sus dos compañeros de habitación en el ala Osiris son Syrus y Chumley. También se lleva bien con Bastión, que es un Ra Amarillo, y con Alexis, toda una Obelisco Azul.

MODELO

Jaden quiere ser el nuevo rey de los juegos, así que, lógicamente, su modelo es Yugi Muto, con quien choca camino del examen de acceso. ¡Incluso le regala una carta!

ADVERSARIOS

En todas partes hay envidiosos y Jaden no sólo hace amigos, sino que también se gana algunos enemigos. Los dos principales son el profesor Crowler y el Obelisco Azul Chazz Princeton.

Yu-Gi-Oh! GX © 1996 Kazuki Takahashi
© 2004 NAS | TV TOKYO

1ª TEMPORADA, PARTE 1: EPISODIOS 1-13

1. El futuro rey de los juegos

Con su mazo y su mochila, Jaden corre hacia la Academia de Duelo para hacer los exámenes de ingreso. De camino se encuentra con Yugi Muto, el rey de los juegos, que le regala una carta: el Kuribo alado. Al llegar a la Academia, sufre la ira del elitista profesor Crowler, que odia a los duelistas mediocres. El peculiar profesor se enfrenta a Jaden en el examen práctico, pero ni con su poderosa baraja es capaz de vencer a un joven impetuoso destinado a hacer algo importante.

2. Bienvenidos a la Academia de Duelo

Jaden se ha hecho amigo de Syrus y Chumley, dos Osiris Rojos como él con los que comparte dormitorio, y se ha ganado la curiosidad del Ra Amarillo Bastion Misawa y los reyes de la Academia, los Obeliscos Azules Zane y Alexis. Pero también el odio eterno del profesor Crowler y Chazz, otro Obelisco Azul. Precisamente Chazz le reta a un duelo como bienvenida y para bajarle los humos, pero deben dejar el combate a medias, porque no es oficial.

3. Duelo por amor

Crowler persiste en su idea de expulsar a Jaden de la Academia. Planea dejarle una carta de amor falsa de Alexis, citándole por la noche en el ala de las chicas. Pero deja la carta en la taquilla de Syrus, que no duda en ir al encuentro de la hermosa duelista. El único modo de que las chicas no se chiven es que Jaden vaya hasta allí y combata contra Alexis. Jaden acepta y, tras un igualado duelo, vence con el Hombre Elemental Gigante del Trueno.

4. Impacientes por empezar

Está a punto de llegar el cargamento con las nuevas cartas a la tienda de la Academia. Mientras se dirige hacia allí, Jaden ayuda a la dependienta, sin saber quién es ella. Por eso, aunque al llegar se encuentra con que se las han llevado todas, la mujer le ha guardado algunas cartas raras. Pero Jaden se las regala a Syrus y se dirige a un duelo. Crowler ha cogido las mejores cartas nuevas y se las ha dado a Chazz para que le venza. Pero ni con ésas puede el Obelisco Azul con el Osiris Rojo.

5. El duelista de las sombras (parte 1)

Mientras Jaden, Syrus y Chumley se explican historias de miedo, aparece el profesor Banner y les habla del misterioso edificio clausurado de la Academia, donde se cuenta que desaparece gente. Los chicos deciden visitar la zona y allí encuentran a Alexis, que visita el lugar en que desapareció su hermano. Al separarse, un tipo que dice ser el duelista de las sombras rapta a Alexis. Jaden se ve obligado a bajar al sótano del edificio abandonado para rescatarla.

6. El duelista de las sombras (parte 2)

Prosigue el duelo entre Jaden y su extraño rival. Parece que el mundo de las sombras intenta tragarse a Jaden, pero todo se debe a un truco barato de humo e hipnotismo que está realizando su rival. Le descubre y se recupera, remontando el combate. Pero entonces sí, algo extraño sucede en el lugar y los dos duelistas son absorbidos por una neblina oscura. En su interior hay centenares de monstruos que pretenden devorarles, y sólo Jaden logra escapar a tiempo. Aunque rescatan a Alexis, se preguntan qué ha sido eso que han visto.

7. Duelo y extraño castigo

El escuadrón de acción disciplinaria arresta a Jaden y Syrus por haber entrado en el edificio abandonado. Crowler idea un duelo por parejas y si ganan, hará la vista gorda. Syrus, tan negativo como siempre, está convencido de que meterá la pata y expulsarán a Jaden por su culpa. Para darle confianza, Jaden le ofrece un duelo de entrenamiento. En el transcurso del mismo, descubre que Syrus está traumatizado desde que su hermano mayor le dijo que no servía para los duelos, porque no sabía usar las cartas. Jaden vence y cuando habla con Alexis descubre que el hermano de Syrus es un Obelisco de tercer año, Zane Truesdale, el mejor duelista del campus.

Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi, 2004 NAS • TV Tokyo

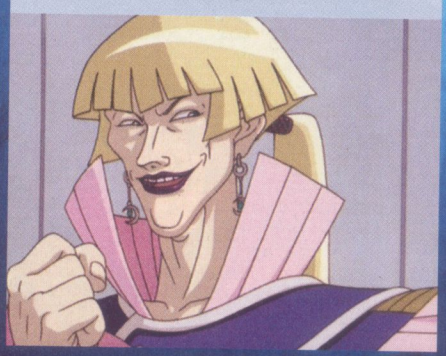
Recortar por la línea de puntos

8. Por Syrus

Para ayudar a Syrus a superar su desconfianza, Jaden reta a su hermano mayor, Zane. Aunque no se produce un combate oficial, sí luchan fuera del recinto de duelos. Syrus, Alexis y Chumley son testigos de un duro enfrentamiento, en el que Zane tiene en todo momento ventaja. Jaden usa sus mejores cartas, pero el mazo y la habilidad de Zane son formidables. Sin embargo, en el último momento Jaden tiene una oportunidad para lograr la victoria, pero no hace nada y Zane vence. Con su derrota, el Osiris espera que Syrus haya aprendido que no pasa nada por perder.

9. El negocio familiar

Lleva dos años y no ha avanzado nada. Por eso el padre de Chumley se desplaza hasta la Academia de Duelo para llevarse a su hijo. Si no sirve para duelista, al menos que trabaje. ¿Y dónde mejor que en su negocio con el picante? Pero Chumley, empujado por Jaden y Syrus, se anima a pedir una última oportunidad. Su padre le ofrece un duelo y si gana, se podrá quedar. El problema es que, en su juventud, el señor Huffington fue campeón estatal tres años seguidos. Demasiado difícil y, claro, Chumley pierde. Pero su padre ve que ha mejorado mucho, que le pone empeño y que tiene buenos amigos, así que decide que se quede un año más.



10. El duelo por equipos (parte 1)

Llegó el día del duelo por parejas. Crowler ha preparado una espléndida velada, pues los contrincantes de Jaden y Syrus serán ni más ni menos que los hermanos Paradox. ¡Posiblemente la mejor pareja de duelistas del mundo! Los nervios hacen mella en Syrus, que comete varios errores y pone en un aprieto a Jaden. Por suerte, los héroes elementales son de confianza. Con ellos intenta atacar los puntos débiles de los hermanos. Ellos tienen cartas aún más poderosas, con las que se enfrentaron al mismísimo Yugi Muto, y el combate no pinta nada bien para los dos Osiris.

11. El duelo por equipos (parte 2)

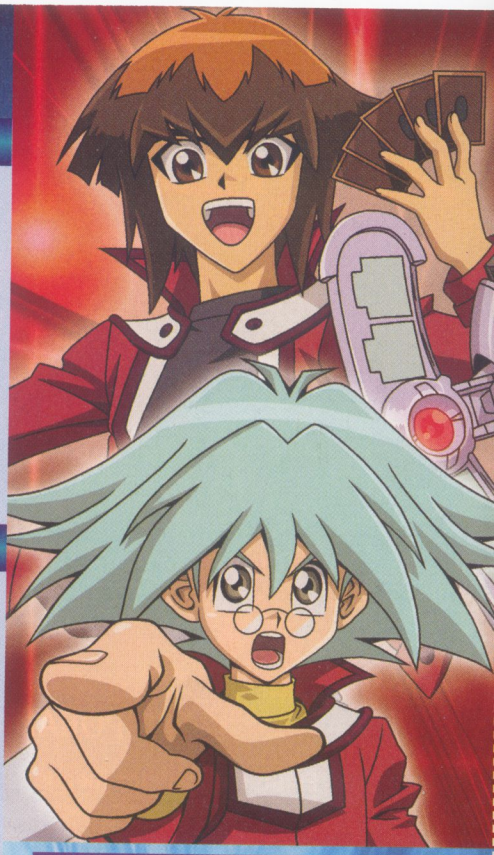
El miedo inicial va desapareciendo poco a poco. Syrus, animado por Jaden, cobra confianza en sus cartas, aunque no parece tener una estrategia clara. El público vibra de la emoción, es un duelo fantástico. Jaden engancha varias jugadas maestras y la suerte le va de cara a Syrus. Unen dos de sus cartas para obtener al Luchador Unidroide, que tiene 4.000 puntos de ataque, los cuales son doblados mediante una carta de hechizo. Esos 8.000 puntos son demasiados para la resistencia de los hermanos Paradox, que sucumben ante esta extraña pareja. Jaden y Syrus se quedan en la Academia y Crowler se queda con cara de tonto.

12. La fórmula del éxito

En un partido de béisbol, Bastion batea una bola de Jaden. Crowler ve en él a quien podría acabar de una vez con Jaden. Entonces Chazz pierde su protección y los privilegios de que gozaba hasta entonces. Incluso se programa un duelo entre Bastion y él para ver si se quedan como están o si Bastion pasa a ser Obelisco y Chazz es defenestrado a Ra. Temeroso de una derrota, Chazz roba esa noche las cartas de Bastion y las lanza al mar. Debe cumplir el objetivo de la familia Princeston: que los tres hermanos dominen las finanzas, la política y los duelos. Sin embargo, su agresividad de poco sirve ante un estudioso como Bastion. Chazz es derrotado y humillado ante el resto de estudiantes.

13. El duelo con el mono

Un mono muy particular se escapa de unas instalaciones científicas a la par que Chazz abandona en un yate la isla. Jaden, Syrus, Alexis y sus dos amigas van en su busca, pero al que se encuentran es al mono. Coge a Jasmine y no quiere dejarla marchar. Entonces Jaden se da cuenta de que es... ¡un mono duelista! Le ofrece un duelo a cambio de la chica y el mono acepta. Como no podía ser de otra manera, por muy desarrollado que tuviera su instinto, el mono sucumbe ante el humano. Entonces los científicos pretenden capturar de nuevo a Willer, el mono, pero Jaden y sus amigos lo impiden con ayuda del profesor Banner.



DATOS

La secuela de Yu-Gi-Oh!

En abril de 1998 comenzó a emitirse en Japón la serie *Yu-Gi-Oh!*, que formaba parte de una enorme estrategia comercial. El manga, realizado por Kazuki Takahashi, llevaba más de un año y medio publicándose con gran éxito en la revista *Shonen Jump* y contaba ya con unos cuantos tomos recopilados. Pronto se sucederían los videojuegos para diferentes plataformas y, sobre todo, lo que ha hecho más famosa a esta franquicia: sus juegos de cartas.

En la serie original, un joven llamado Yugi Muto recibía como regalo de parte de su abuelo, un viejo arqueólogo y anticuario, un místico objeto llamado "el puzzle milenario". Cuando logra ordenarlo, el espíritu de un faraón egipcio se mete en su cuerpo y entonces se convierte en Yami Yugi. A partir de entonces, Yugi y sus amigos se verán abocados a un montón de aventuras y a espectaculares combates de cartas con increíbles monstruos de por medio.

En *Yu-Gi-Oh! GX* cambian los personajes, la trama y las ambientaciones, pero las cartas, las estrategias, los duelos y muchos monstruos son reconocibles. Aunque se ubica 10 años después del final de su antecesora, los aficionados no tardan más que unos pocos episodios en habituarse a la nueva dinámica protagonizada por el excitable Jaden Yuki, todo un amante de los duelos, y sus amigos y rivales.

Get Backers 奪還屋

vol.1

episodios 1 - 13

En busca de tesoros prohibidos, Ban y Ginji se enfrentarán a mil aventuras paranormales

PÓSTER REVERSIBLE 30X36

DIGIPACK 3 DVDS

LIBRETO DE 16 PÁGINAS

6 POSTALES

JONU MEDIA se enorgullece en presentar uno de los animes más espectaculares de la última generación: **"Get Backers"**. Esta mezcla de aventuras, acción y humor te dejará boquiabierto con su trepidante trama, que episodio tras episodio se vuelve más apasionante. Acompaña a Ban Mido y a Ginji Amano en una búsqueda sin cuartel cuyo único objetivo es la diversión más vertiginosa. Anima el famoso Studio Deen ("Fruits Basket").

Ban Mido y Ginji Amano son dos jóvenes que se encargan de recuperar objetos robados. Pero no son meros rastreadores, pues los dos poseen poderes especiales que los hacen únicos. Ban tiene un enorme poder en los brazos y la capacidad de provocar alucinaciones. Por su lado, Ginji puede crear electricidad con su cuerpo. Los dos se dejan la piel en cumplir las misiones que se les encomienda, pero poco a poco las misiones se irán convirtiendo en auténticas pruebas de fuego donde la integridad de nuestros protagonistas se verá en peligro.

CONTENIDOS

DVD1	DVD2	DVD3
Episodios 1 al 5	Episodios 6 al 9	Episodios 10 al 13
• Ficha de personajes1	• Ficha de personajes 2	• Ficha de personajes 3
• Ficha de doblaje	• Puzzle de Get Backers	• Álbum de fotos
• Ficha técnica	• Juego de preguntas	• Karaoke
	• Otros títulos	

ZONA 2 · FORMATO 16:9 · PAL · STEREO DOLBY DIGITAL · IDIOMAS CASTELLANO JAPONES · SUBTITULOS CASTELLANO PORTUGUES · DVD VIDEO · Kodansha · Jonu Media

Ref.: P4I00549

8 421466 637340

© YUYAAOKI* RANDO AYAMINE* KODANSHA/ TEAM Get Backers All rights reserved

Nº Expediente: 94713 - 94714 - 94715

NO RECOMENDADA PARA MENORES DE 13 AÑOS • ICIC. Generalitat de Catalunya

Reservados todos los derechos del productor y del propietario de la obra contenida en este DVD. Prohibida su reproducción y cesión de uso del soporte así como su utilización para la ejecución pública, radiodifusión y video comunitario.
"Dolby" y el símbolo Double-D son marcas registradas de Dolby Laboratories Licensing Corporation.

DISTRIBUIDA POR S.A.V. AV. DIAGONAL 662-664 4ª PL. 08034 BARCELONA

EDICIÓN 3 DVD

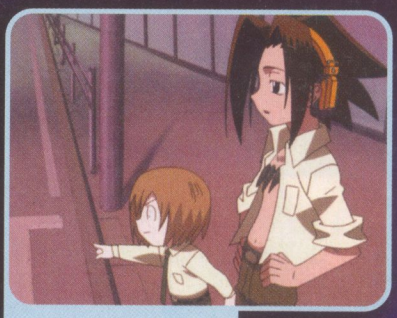
LAS BATALLAS MÁS EXCITAN

YOU ASAKURA co

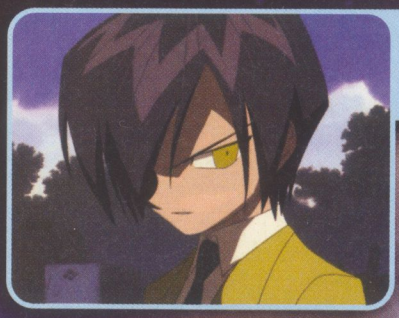
Más tarde volverán a luchar ya en serio, pero cuando se encuentran por primera vez You y Len, no hay color: Len se muestra mucho mejor en el combate. Y gana sobrado.

Punto de partida

Mientras Manta le está hablando de él, You se encuentra por primera vez a Len Tao. El joven chino se ríe de You al ver que considera a su espíritu Amidamaru como un amigo y no como un instrumento. Entonces le desafía a enfrentarse contra él esa misma tarde, para mostrarle cómo debe ser la relación entre un chamán y su espíritu. El pobre Manta está muy asustado, pero You se lo toma a la ligera.



YOH Siempre está relajado.



LEN Se podría pensar que odia a You.

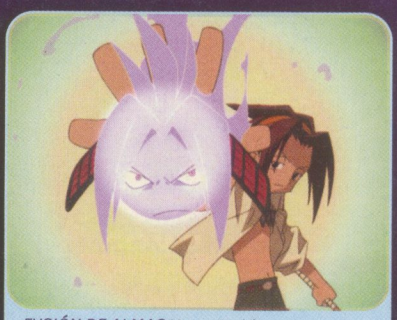
La batalla

Como siempre, los chicos de Ryu, el de la espada de madera, se encuentran en el cementerio. Len aparece allí. Los macarras no se toman en serio al chico porque es muy bajito. Pero eso cambia cuando, en cuestión de segundos, Len deja en el suelo a toda la banda. Justo cuando prepara el golpe definitivo para acabar con ellos, alguien agarra su arma. Se da la vuelta y ve a You. Ryu y los suyos huyen.

RETENIDO You toma medidas.

AMIDAMARU Un antiguo samurái.

You toma prestada la espada de madera de Ryu, ya que está claro que va a comenzar su lucha con Len. Ambos invocan a sus espíritus: detrás de You aparece Amidamaru y Len presenta a su gigantesco guerrero Bason. Se fusionan con sus espíritus y salen disparados uno hacia el otro.



FUSIÓN DE ALMAS You y Amidamaru se fusionan.

En un primer momento, los dos adversarios parecen igual de fuertes, pero pronto queda claro que Len tienen más experiencia. Aunque You recibe muchos golpes, se mantiene en pie. Aunque incluso sale volando por los aires y choca contra una lápida, se vuelve a levantar como si nada. Pero Amidamaru nota que, aunque You guarda las apariencias, está bastante malherido. Se esfuerza en disimularlo, pero la fusión de almas se resiente en su fortaleza si una de las dos partes no está bien.

BASON El espíritu de Len.

PODER Empieza el combate.

La Lucha

Título de la serie:
Shaman King

Capítulo:
3. El otro Shaman

Combate:
You Asakura y Len Tao

TES DEL ANIME 3

ntra LEN TAO

REFLEXIÓN
Len tiene experiencia en el combate.

DOLOR
¡Eso duele!

En cambio, Len parece no notar la dureza del combate. A diferencia de su adversario, ni suda ni está herido. Aunque está sorprendido porque You aguanta tanto, no duda que ganará. Y si lo duda, no se

RESERVA
Amidamaru lo da todo.

PARTIDO
Len hace pedazos la moto de Ryu.

le nota. De un solo golpe, Len parte la moto de Ryu por la mitad. El público, es decir, Manta y los chicos de Ryu, que se han quedado a ver la lucha, queda estupefacto.

HORROR
Nadie se cree lo que ve.

FRACASO
You reconoce el poder de Len.

El desenlace

Y se acerca el final de la lucha. La superioridad de Len no se puede negar. Prepara su último ataque. El rostro de You refleja el pánico. Con un golpe certero, You sale disparado hacia atrás y se queda inmóvil, gravemente herido. Por suerte, sus amigos van a cuidar de él... mientras Len se marcha satisfecho.

GOLPE CERTERO
¡Eso es todo!

FINAL You es derrotado.

¿Por qué gana Ren?

Len gana porque You todavía no estaba preparado para un combate ante un adversario tan duro. El joven Tao tiene más experiencia, aunque You y Amidamaru formen un equipo mejor. Además, You no acaba de tomarse en serio ni el combate ni a su adversario, y Len se aprovecha.

HOSPITAL You pasa la noche en el hospital.

Shaman King © Hiroyuki Takei. All rights reserved

Yu-Gi-Oh! © 1996 Kazuki Takahashi

Yu-Gi-Oh! GX: ¡Ahora también en Nickelodeon!

Por vuestras cartas sabemos que muchos de vosotros estáis siguiendo con atención la nueva historia centrada en el mundo de *Yu-Gi-Oh!* y sus duelos de monstruos, pero que no habíais podido ver los primeros episodios. Esperamos que los hayáis cazado ahora en Nickelodeon, que la acaba de estrenar tal y como os informamos en el número anterior.

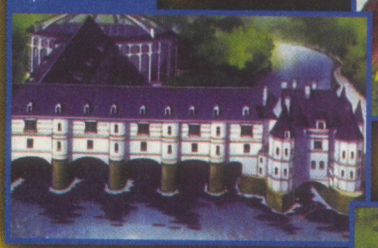
ISLA DESIERTA La Academia de Duelos se encuentra aislada del mundo.

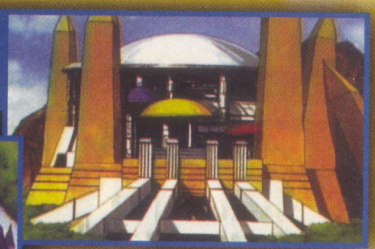
La serie se venía emitiendo hasta ahora únicamente en Antena 3. Se estrenó el pasado 1 de mayo con unas audiencias que no están mal para la hora tan temprana a la que se emite (las 7:30, aunque desde hace unas semanas ha pasado a emitirse a las 8:00). Suele tener una audiencia media de más de 50.000 personas, con un porcentaje de espectadores cercano al 9%. Ahora espera repetir éxito en Nickelodeon.

Yu-Gi-Oh! GX transcurre aproximadamente 10 años después de que Yugi Muto se convirtiera en el rey de los juegos. En el transcurso de esa década, los duelos de cartas se han hecho mucho más populares y existen diferentes academias en las que se enseña a jugar. La Academia de Duelo, fundada por Seto Kaiba, está situada en una isla desierta para que los estudiantes se puedan concentrar exclusivamente en el tema.

OBELISCO Los estudiantes con buenas notas viven aquí.

ACADEMIA Es un edificio enorme con campus.



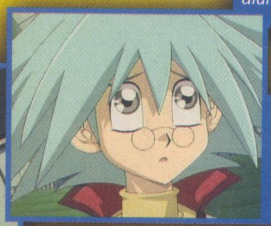


RA Aquí van a parar los estudiantes mediocres.

La escuela recuerda un poco a la de *Harry Potter*, porque hay distintas alas con los dormitorios a los que pertenecen los estudiantes, que se reparten en cada uno de ellos dependiendo de sus notas. Los mejores estudiantes son los Obeliscos Azules, mientras que los que tienen potencial pero aún no han acabado de pulirlo son los Ra Amarillos. Los peores duelistas forman parte de los Osiris Rojos.

El héroe de la serie, Jaden Yuki, se encuentra en este último grupo. Pero porque saca malas notas, ya que queda claro que tiene un gran talento. Yugi también nota su talento y justo al principio de la serie aparece un breve instante, en el que le regala una carta rara: el Kuribo alado.

SLIFER El dormitorio para los malos estudiantes.



INCREÍBLE Syrus saca peores notas que Jaden.

JADEN El nuevo disco de duelo en acción.

Nueva serie... ¡y nuevo juguete!

No podía ser de otro modo: con cada nueva serie llega un nuevo juguete y, como el Duel Disk de *Yu-Gi-Oh!* era y es lo más importante para los fans (junto con las cartas), ahora llega un nuevo Duel Disk para *Yu-Gi-Oh! GX*. El juguete, que por ahora no se distribuye en España, incluye además una estupenda mochila que podréis utilizara para llevar a la espalda vuestro revolucionario Duel Disk... ¡si es que llega a España, claro!

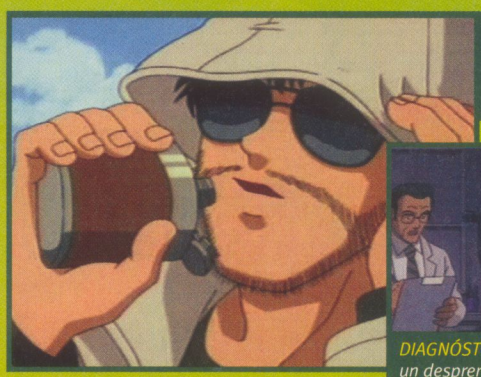
Lunes a viernes, 14:10

Oliver y Benji CAMPEONES hacia el Mundial

¡UN BUEN ENTRENADOR LO ES TODO!

Un equipo de fútbol tiene que tener un entrenador si pretende llegar lejos en las competiciones. Y es Roberto Sedinho quien se encarga de entrenar a los chicos de Nankatsu. Conozcámosle un poco mejor.

Un equipo de fútbol tiene que tener un entrenador, sino no llegará demasiado lejos. Roberto Sedinho se encarga de los chicos del Newppy.



DESESPERACIÓN Roberto ha abandonado su carrera como futbolista.

DIAGNÓSTICO Roberto sufre un desprendimiento de retina.

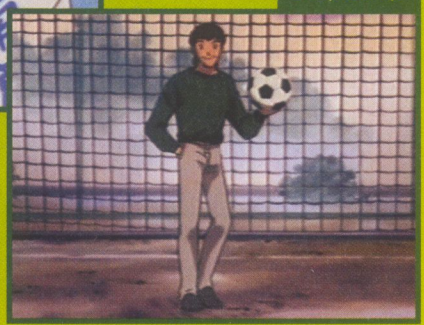
Mientras Oliver reta al imbatible portero Benji Price, un hombre extraño que dormitaba en la hierba cercana aparece. Iba sin afeitar, tenía un aspecto descuidado y no dejaba de beber alcohol. Por su aspecto físico, no parecía más que un vagabundo.

Después de ayudar a Oliver a marcarle gol a Benji, este tipo les dice a los chicos que la única manera de conseguir ganar era ser uno con el balón. Y también que es importante discutir los problemas del equipo entre los jugadores para poder solucionarlos. Tiene buena práctica con la pelota, porque le enseña a Oliver a hacer bien una espectacular chilena.

PASADO Su madre falleció cuando era muy pequeño.

Al hombre parece gustarle tanto el fútbol que tira la botella, pues ya no necesita ese veneno para el cuerpo y la mente. Después del enfrentamiento entre el Newppy de Oliver y el San Francis de Benji, entra en el terreno de juego y lanza un auténtico cañonazo a portería.

OLIVER Quiere que Roberto sea su entrenador.



FÚTBOL Roberto no puede vivir sin el deporte rey.

Poco después se descubre su identidad: ese hombre es un amigo del padre de Oliver, un gran delantero brasileño que incluso había jugado en su selección nacional. Pero debido a unos problemas de vista, había tenido que dejar la práctica del fútbol y había pasado por una depresión que casi acaba con su vida. El padre de Oliver le había salvado primero y luego le había recomendado una clínica especializada de Japón.

A pesar de no poder volver a jugar, al ver a Oliver recupera su vitalidad. Decide hacerse entrenador del equipo para llevar a Oliver a lo más alto. El chico también está contento, porque sabe que Roberto es un gran jugador del que puede aprender mucho. Los chicos se esfuerzan en entender las enseñanzas de ese brasileño que desde pequeño, cuando su madre murió, hizo un amigo del que nunca se ha separado: el balón.

ENTRENADOR Aconseja a las jóvenes promesas.

Super Kickers 2006 © Yoichi Takahashi/Shueisha, Avex, TV Tokyo. All rights reserved.

J. El rival arrepentido

Cuando aparece en escena el profesor Ohgami, presenta a su mejor corredor de mini 4x4. Pero J., influido por el amor que sienten Lets y Go hacia sus máquinas, recuerda cómo llegó hasta el laboratorio de Ohgami y decide alejarse de un hombre que no comprende lo que es disfrutar con las carreras. Ahora, viviendo en el laboratorio del doctor Tsuchiya, sólo quiere pasarlo bien participando en los campeonatos con sus nuevos amigos.

A las órdenes de Ohgami

AMIGOS J. acaba rebelándose ante el doctor Ohgami.

J. vive desde pequeño en el laboratorio del profesor Ohgami, en las profundidades de un volcán en el bosque. Es el mejor corredor de mini 4x4 de la zona y por eso es el protegido del profesor. Incluso controla su creación más importante hasta el momento, un Proto Saber que cuenta con un sistema de control remoto para manejarlo a su antojo. En la pista, el Proto Saber JB puede acelerar, girar o pararse cuando quiera su dueño, gracias a los botones y controles del mando que lleva en el brazo. Además, esconde varias armas secretas.

Doble victoria frente a los Seiba

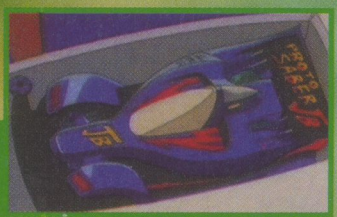
Nada más conocer a Lets y Go, J. se enfrenta a ellos. Vence sin problemas, pero el hecho de que controle a distancia su máquina y expulse aire contra los coches de sus rivales hace enfadar a los Seiba. Pronto vuelven a batirse en duelo sobre el circuito del volcán, pues los chicos se mueren de rabia, en especial después de que Ohgami envíe a unos matones a robar el primer prototipo de "saber": el Super Avante de carenado integral. Ya va siendo hora de que alguien les dé su merecido a ese científico tan desagradable y a J., al que consideran un tramposo. Pero J. y su máquina son superiores. Ni siquiera la estratagema que habían planeado para derrotarle les sale bien. Ohgami hace trampa y usa el Proto Saber JB para soltar aire contra las dos máquinas, que caen a la lava pese a los esfuerzos de Let's y Go por evitarlo. Es el fin de Sonic y Magnum. J. ha ganado, pero no se siente bien del todo.

FELIZ J. por fin vuelve a sonreír.

Recuerdos de infancia

El momento clave que lleva a J. a abandonar al malvado doctor Ohgami se produce en la Copa Toukichi, celebrada en un parque de atracciones. Allí participan los hermanos Seiba con las máquinas que les ha regalado el profesor Tsuchiya: el Magnum Victoria y el Sonic Vanguardia. J. tiene más enemigos que nunca y el circuito es más complicado, pues hay varios puntos de salida que confluyen en una sola pista. J. sale de la zona del Casino, de donde echa con sus golpes de aire a todos los corredores. Llega al punto de encuentro, donde adelanta al Amenaza-X y al Rugido, dejándoles con algunas piezas rotas. Entonces entran en escena las máquinas de Let's y Go. Las artimañas de J. no funcionan y acaban por volverse en su contra: el Proto Saber JB sale despedido y cae al mar. J. se lanza a recogerlo y recuerda lo mucho que le gustaba jugar con los mini 4x4, sobre todo con el que le hizo su padre. Pero al llegar al laboratorio de Ohgami, los mayores se metían con él y acabaron destrozándolo. Como venganza, mejoró como corredor y se dedicó a destrozar los minis de los demás. Tras rescatar su máquina sale a la superficie, donde los Seiba le tienden la mano. Al llegar Ohgami, le dice que es una vergüenza, y J. se rebela: rompe el control remoto y sigue la carrera con una sonrisa en la cara. Ahora es feliz. Tsuchiya le invita a vivir en su laboratorio, y la mejor prueba de su arrepentimiento es que le "roba" a Ryo su Amenaza-X para arreglárselo en secreto.

RECUERDOS El único recuerdo de su padre.


POTENTE La máquina de J. es casi invencible.

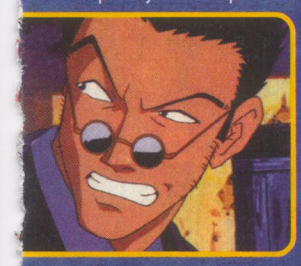
Fin de semana, 11:50

Primer examen: Killua se une al grupo

Gon, Leorio y Kurapica conocen a un montón de gente en los exámenes que decidirán quiénes consiguen convertirse en cazadores. En las duras pruebas que deben superar, encuentran a tipos peligrosos como Hisoka, apodado "el Mago", pero también a un extraño chico que se llama Killua. Casi sin darse cuenta, se une al grupo.

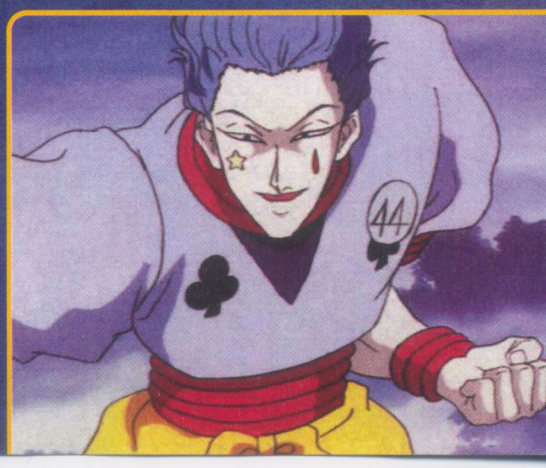
El primer examen

Después de superar la última de las pruebas que les convierten plenamente en aspirantes a cazadores, Gon, Leorio y Kurapica llegan al lugar del primer examen. Allí se les asigna un número –el 403 para Leorio, el 404 para Kurapica y el 405 para Gon– y aguardan a que se cumpla el plazo de llegada de aspirantes y así poder iniciar el primer examen. Los chicos conocen entonces a Tompa, el número 16, que es un veterano de los exámenes: ¡lleva ni más ni menos que 35 intentos! Él les habla de algunos de los demás aspirantes. Les pide especialmente que no se acerquen al número 44, Hisoka "el Mago". Gon, en cambio, se fija en un chico que parece de su edad y que lleva el 99. Se cumple el plazo y da comienzo el primer examen: correr tras Satotsu, el examinador hasta llegar al final del recorrido. Parece fácil, pero Satotsu va acelerando poco a poco y cada vez les cuesta más seguirle. Nuestros héroes más o menos aguantan el tirón. El que no tiene problemas es Killua, que va en monopatín, así que no hace grandes esfuerzos. El examen no pone a prueba la fuerza física únicamente, también la mental, porque pasa el tiempo y no parece acercarse el fin de la carrerita. Killua parece simpatizar con Gon, mientras que no se fía de Tompa.



Salvados por el chico del monopatín

Y el sexto sentido de Killua funciona a la perfección. Tompa, en realidad, es un aspirante bien conocido por los demás veteranos. Le llaman "el Machacanovatos", porque se dedica a engañar a los novatos para que no pasen los exámenes. A Leorio y Nicol, otro novato, les lleva hasta un pasadizo lleno de unas plantas que producen alucinaciones sobre los propios miedos y preocupaciones. Gon y Kurapica, que no han podido seguir adelante preocupados por su amigo, llegan al lugar y descubren el engaño. Mientras Leorio sufre alucinaciones sobre la muerte de su amigo Pietro, motivo por el que quiere ser cazador, Kurapica también cae momentáneamente en la trampa. Él recuerda la matanza de su pueblo, de la que fue el único superviviente. Por suerte, Killua sabía lo que estaba pasando y llega a tiempo de salvarles a todos. Bueno, a Gon no hacía falta, porque no le ha afectado la savia venenosa. Una vez vuelven todos en sí, regresan junto al resto de los corredores. Killua se decide a presentarse al grupo y se hace amigo de Gon. Incluso le deja su monopatín a cambio de que él le preste un rato su caña de pescar. Sin darse cuenta, se ha unido al grupo. Por eso les da un consejo: bajo ningún concepto deben acercarse demasiado a Hisoka o quedarse solos con él. Es un asesino que no tiene dudas a la hora de matar. De los 405 aspirantes iniciales, sólo poco más de un centenar han llegado al segundo examen, que transcurrirá en una zona pantanosa.

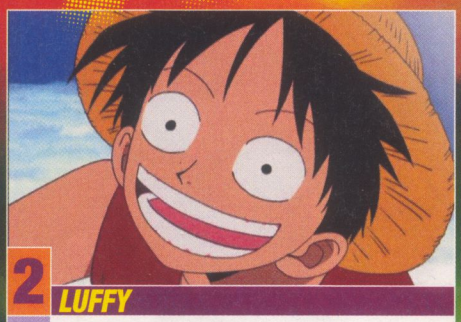


TOP 25 PERSONAJES

¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías comprar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!

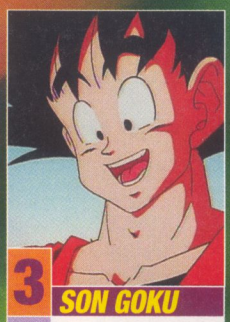
1 — INUYASHA

Inuyasha
El medio demonio gusta a todo el mundo por igual.



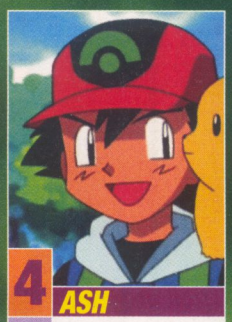
2 — LUFFY

One Piece
El pirata más simpático y elástico. Sale rebotando de cualquier situación.



3 — SON GOKU

Bola de Dragón
Un clásico inolvidable



4 — ASH

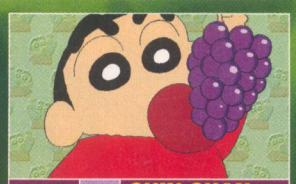
Pokémon
Será un gran entrenador Pokémon.

5 (▶ 5) KAGOME — *Inuyasha*

6 (▶ 6) OLIVER ATON — *Campeones*

7 (▶ 7) CONAN EDOGAWA — *Detective Conan*

8 (▶ 8) ZORRO — *One Piece*



9 (▶ 9) SHIN CHAN — *Shin chan*

10 (▲ 11) SESSHOMARU — *Inuyasha*

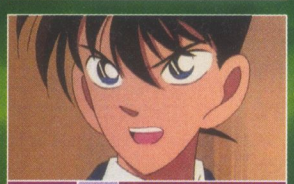
11 (▼ 10) SEIYA — *Caballeros del Zodíaco*

12 (▶ 12) NAMI — *One piece*

13 (▲ 16) JADEN YUKI — *Yu-Gi-Oh! GX*

14 (▼ 13) RAN MOURI — *Detective Conan*

15 (▼ 14) BENJI PRICE — *Campeones*



16 (▼ 15) SHINICHI KUDO — *Detective Conan*

17 (▶ 17) ZATCH BELL — *Zatch Bell!*

18 (▶ 18) YUGI MUTO — *Yu-Gi-Oh*

19 (▶ 19) MARK LENDERS — *Campeones*

20 (▲ 24) NARUTO — *Naruto*

21 (▼ 20) SANJI — *One Piece*

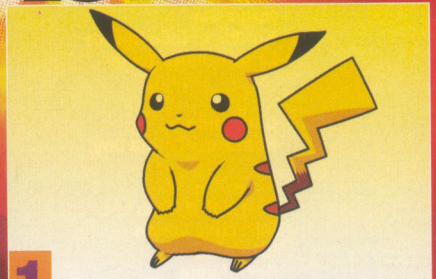
22 (▶ 22) VEGETA — *Bola de dragón*

23 (▼ 21) YOH ASAKURA — *Shaman King*

24 (▼ 23) TYSON — *Beyblade*

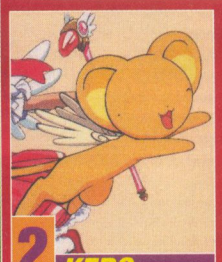
25 (▶ 25) KENSHIN — *El guerrero samurai*

TOP 10 MONSTRUOS MASCOTAS ANIME



1 PIKACHU

Pokémon
1 El eterno compañero de Ash.



2 KERO

Sakura, cazadora de cartas
2 Guardián de las cartas y de Sakura.

3 SHIPPO

Inuyasha
3 Tiene el "síndrome Inuyasha": sube y sube

4	▶ 4	CHOPPER	ONE PIECE
5	▶ 5	NEVADO	SHIN CHAN
6	▲ 7	TOGEPI	POKÉMON
7	▼ 6	SONIC	SONIC X
8	▶ 8	KIRARA	INUYASHA
9	▲ 10	P-CHAN	RANMA 1/2
10	▼ 9	RENAMÓN	DIGIMÓN TAMERS

TOP 10 TV SERIES ANIME

1 INUYASHA

1 Demonios, joyas, acción y romance... Será difícil mover al medio demonio de la primera posición.

2 ONE PIECE

2 Luffy y compañía se mantienen estables.

3 POKÉMON

3 Estos extraños seres siguen seduciendo a los aficionados.

4	▶ 4	DETECTIVE CONAN	
5	▶ 5	SHIN CHAN	
6	▲ 7	BOLA DE DRAGÓN Z	
7	▲ 8	YU-GI-OH! GX	
8	▼ 6	BOLA DE DRAGÓN	
9	▲ –	NARUTO	
10	▼ 9	CABALLEROS DEL ZODIACO	

TOP 10 VIDEOJUEGOS

1 (▶ 1) DRAGON BALL Z — Budokai Tenkaichi — PS2

2 (▲ 3) DRAGON QUEST — El periplo del Rey Maldito — PS2

3 (▼ 2) POKÉMON — Esmeralda — GB Advance

4	▲ 5	SAINT SEIYA	El Santuario	PS2
5	▼ 4	YU-GI-OH!	Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament	GBA
6	▶ 6	DIGIMON	World 4	PS2
7	▲ –	SHIN CHAN	Contra los muñecos Shock Gahn	GBA
8	▼ 7	POKÉMON	Rubí & Zafiro	GBA
9	▼ 8	YU-GI-OH!	Double pack	GBA
10	▼ 9	DRAGON BALL Z	Supersonic Warriors 2	Nintendo DS

¡GANA!

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡sean cuales sean!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de septiembre:

Panini - Votación Mega Hiro 6
c/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 09/06

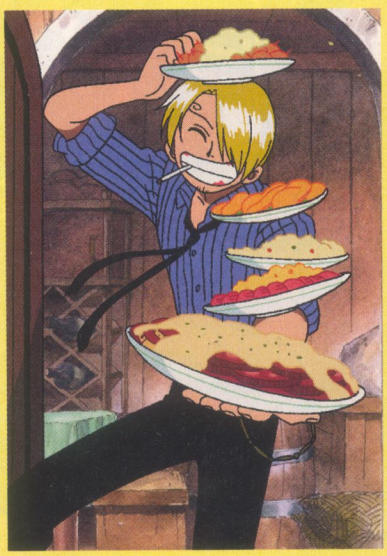
¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es el monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____



© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - **Campeones,** Lunes a viernes, 14:10
  - **Campeones hacia el mundial,** Lunes a viernes, 19:00
- **Antena 3**
  - **Shin chan,** Lunes a viernes, 8:00 Fin de semana, 13:00
  - **Yu-Gi-Oh! GX,** Fin de semana, 8:00
- **Telecinco**
  - **Medabots,** Fin de semana, 7:20
  - **Supercampeones,** Fin de semana, 8:15
  - **Let's & Go!!,** Fin de semana, 8:45
  - **Pokémon Advance Challenge,** Fin de semana, 9:15
- **Cuatro**
  - **Bola de dragón,** Lunes a viernes, 7:45
  - **Pretty Cure,** Lunes a viernes, 8:10
  - **Samurai Champloo,** Lunes a jueves, 1:40
  - **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex,** Lunes a jueves, 2:45
- **La Sexta**
  - **Hunter x Hunter,** Fin de semana, 11:55
  - **Noir,** Fin de semana, 12:50
  - **Wolf's Rain,** Fin de semana, 13:30

© 2001 Tsukimura Ryoei · Bee Train · Victor Entertainment

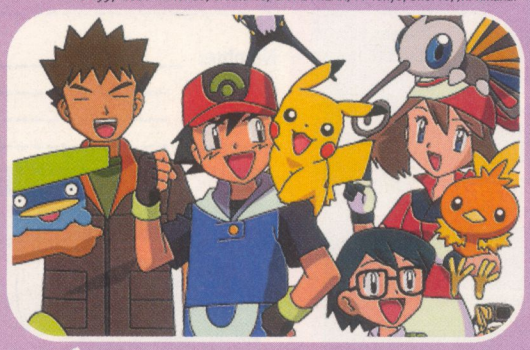
: © Yoshihiro Togashi/Fuji TV

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - La abeja Maya
  - Rantaro, el ninja boy
  - Wickie, el Vikingo
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - L'abella Maia
  - La màgica Doremi
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Banner y Flappi
  - Battle B-Daman
  - Beyblade
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - Inspector Fabre
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Megaman
  - Mirmo
  - Ninja Boy
  - Pokémon
- **Castilla La Mancha TV**
  - Mon Pe
  - One Piece
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sakura
  - Shaman King
- **ETB-1**
  - Dragoi Bola
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Hello Kitty
  - Kiteretsu, Nobitaren le hengusu azkarra
  - Muka Muka
  - Sakura, cartak Sakura
- **IB3**
  - Corrector Yui
  - Doraemon
  - L'abella Maia
  - Taro, l'alienígena
- **Localia**
  - Inuyasha
  - Kimba, el león blanco
  - La princesita Yucie
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Battle B-Daman
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Megaman
  - One Piece
- **TV3/K3**
  - CLAMP, campus de detectius
  - Corrector Yui
  - Doraemon
  - Dr. Slump
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame
  - La màgica Doremi
  - Sakura, caçadora de cartes
  - Wickie, el viking
- **TVG**
  - Dragon Z
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - O detective Conan

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.



POKÉMON ADVANCE CHALLENGE

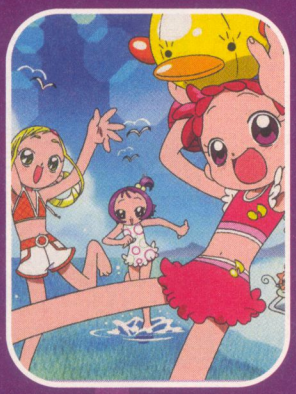
Tras conseguir todas las medallas necesarias para participar en la Liga Hoenn, Ash vuelve a su ciudad, Pueblo Paleta. Allí les anuncia a su madre, al profesor Oak y a Misty que pretende participar en el frente de batalla, una competición desconocida hasta ahora. Junto a Pikachu y sus pokémon más poderosos, Ash parte hacia un nuevo reto, acompañado también de sus amigos Brock, Aura y Max.

BATTLE B-DAMAN

Criado por gatos hasta los cinco años, Yamato Delgado es un niño que sólo tiene un sueño: ser el mejor jugador de B-Daman, el deporte más popular del mundo. Ahora su sueño está más cerca de cumplirse, porque tiene en su poder la legendaria espada de Cobalto, que sólo los destinados a ser grandes campeones pueden usar. Con ella se enfrentará a la Alianza Oscura, que pretende adueñarse del mundo B-Daman.

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Battle B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón GT
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - Shin Chan
- **Jetix**
  - Digimón
  - Digimón Frontier
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Hamtaro
  - Los quintillizos
  - Medabots
  - Megaman NT Warrior
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon: Liga Añil
  - Pokémon 4
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh!
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo



© 2001 Toei Animation

© Hiromi Shinozuka / 2002, Shogakukan, Shopro, TV Tokyo

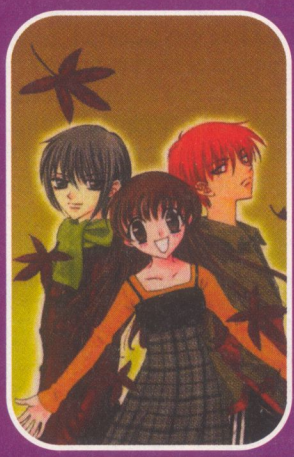
© 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha,Avex, TV Tokyo. All rights reserved.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Azul
  - Burn Up! Scramble
  - Desert Punk
  - El misterioso Loki
  - Final Approach
  - Fruits Basket
  - Fullmetal Alchemist
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - Genshiken
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG
  - Grenadier
  - Gunparade March
  - Kenshin el guerrero samurái
  - Last Exile
  - Love Hina
  - Noir
  - Ragnarok
  - Samurai Champloo
  - Tenjou Tenge
  - Texhnolyze
  - UFO Princess Walkyrie
  - W-Wish
  - Wolf's Rain
  - X-1999
- **Canal Supereñe**
  - Monster Rancher
  - Ruy, el pequeño Cid

© 1997 AIC

© Studio Gonzo/TV Tokyo



© 2003 Natsuki Takaya/HAKUSENSHA - TV TOKYO - NAS - Fruba Project

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

NARUTO

Naruto Uzumaki no deja de meterse en líos. Vive en una aldea ninja y quiere convertirse en el próximo hokage. Pero está solo en el mundo, nadie se le acerca y eso le hace llamar la atención de los demás. Y es que el chico oculta un gran secreto: en su interior habita el zorro de las nueve colas, una criatura poderosa que casi destruye el pueblo años atrás. Él no lo sabe, así que sigue su entrenamiento para ser el más grande ninja de todos los tiempos.

RAGNAROK

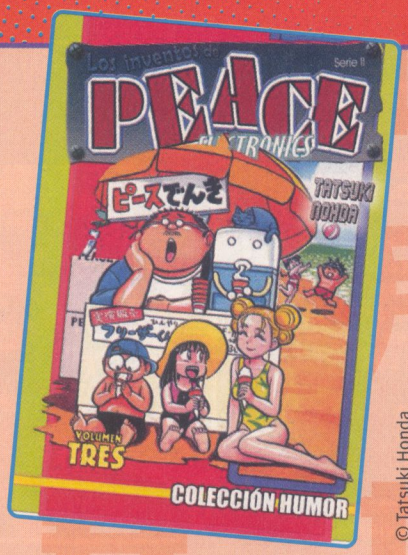
Pese a tener muy cercana la muerte de su hermano Keogh, la acólita Yufa inicia una larga marcha junto a Roan –amigo y gran espadachín–, el mercader Maya, el mago Takius, la cazadora Judia y el asesino Iruga. En su viaje por el reino de Rune Midgard encuentran muchos peligros, y algo que les sorprende aún más: Keogh, al que todos creían muerto, se aparece ante ellos. Algo raro y maléfico está pasando en el reino.

© Yoichi Takahashi/Shueisha

CAPITÁN TSUBASA: LAS AVENTURAS DE OLIVER Y BENJI

Oliver, Benji, Mark y los demás jugadores que han protagonizado los más vibrantes partidos en los campeonatos juveniles de Japón, ahora comparten vestuario. Se encuentran en París disputando el Mundial sub-16. Las mejores selecciones del mundo, como Argentina, Alemania, Italia o Francia son los rivales a batir. Después de superar a Italia en octavos de final, el cruce de cuartos les enfrenta a Argentina. ¿Podrán derrotar al equipo capitaneado por el pibe de oro, Juan Díaz?

37 tomos / 7,50€ /192 págs.



© Tatsuki Honda

OMAKASE! PEACE ELECTRONICS

Una de las tiendas más populares del barrio es la Peace Electronics, un lugar donde los clientes pueden encontrar todo tipo de inventos. Otra cosa es que sean realmente útiles. La tienda es un negocio familiar que llevan adelante Kentaro, un joven inventor incansable, y su padre. Pero no existe demasiada armonía entre ellos, pues a menudo se dedican a aceptar encargos y competir a ver quién logra el mejor invento. De esa manera, familiares, amigos y vecinos sufren los efectos de sus locuras. ¡Este número incluye de regalo el tercer tomo de la primera parte del manga!

8 tomos / 11€ / 376-392 págs.

¿SABÍAS QUE...?

CÓMO SER MANGAKA

Bienvenido, otaku! ¿Qué tal ha ido el verano? Mucho calor, ¿verdad? Bueno, ahora que llega el otoño comienza a hacer más fresquito, se acerca el Salón del Manga y tenemos mucho anime en la tele. Y con un nuevo número de Mega Hiro, una nueva curiosidad sobre manga. Esta vez, cómo ser mangaka. O sea, dibujante de manga.

La mayor parte de los autores de manga descubren en su infancia que de mayores quieren dibujar y crear sus historias para que la gente las lea. Akira Toriyama (autor de *Bola de dragón*) cuenta que, de pequeño, dibujaba en cualquier papel que tuviera cerca. También hay autores que descubren el placer de dibujar cómics a una edad más madura. Como Rumiko Takahashi (creadora de *Ranma 1/2* e *Inuyasha*), que no era amante del dibujo hasta que realizó un cursillo que tenía como maestro a Kazuo Koike, uno de los grandes autores de manga.

Bien, lo primero es la vocación, las ganas, y, claro, saber dibujar. ¿Y luego qué? El camino más habitual pasa por entrar en el Comiket, el mercadillo de manga amateur más importante de Japón. En sus varias ediciones anuales, son muchos los autores que se prueban realizando sus propias historias o *dojinshis* (tomar personajes creados por autores profesionales y contar historias inventadas). De allí han salido autores como Ken Akamatsu (*Love Hina*) o las CLAMP (*Chobits*).

Hay un último camino: los premios para autores noveles. Las grandes editoriales japonesas usan estos certámenes para encontrar a nuevas promesas. Ganar el primer premio en uno de estos concursos públicos supone un contrato profesional inmediato y la publicación de la obra ganadora. Una vez dentro de una editorial, los primeros pasos casi siempre son complicados. Pero con paciencia e insistencia han salido adelante grandes nombres como Masakazu Katsura (*Zetman*), Yuu Watase (*Fushigi Yuugi*) o Gosho Aoyama (*Detective Conan*).

Aunque también dependa de la suerte, quienes desean fervientemente ser mangakas, casi siempre lo consiguen...

EL PERSONAJE

NOMBRE: Ichigo Kurosaki
SERIE Y MANGA: *Bleach*

Ichigo tiene una vida normal en el barrio de Karakura, en Tokio, como cualquier otro chico de su edad. Bueno, vale, el color anaranjado de su pelo le ha hecho algo "popular". Las burlas del resto de niños desde su más tierna infancia le han convertido en un tipo con malas pulgas y pocos amigos. Sin embargo, es un buen chico que siempre cuida del bienestar de su familia: su padre Isshin y sus dos hermanas pequeñas, Karin y Yuzu.

Pero su vida no es normal del todo, porque forma parte de una familia con un alto nivel de espiritualidad. De hecho, él es capaz de ver espíritus. Esa habilidad le permite ayudar a una joven llamada Rukia cuando es atacada por un espíritu maligno. Ella le da parte de su poder y le convierte en un shinigami, un cazador de espíritus como ella.

No es fácil ayudar a los demás siendo poco amigable, frío y distante. Además, la gente al verle tampoco se fía mucho por su aspecto. Tal vez porque Ichigo siempre está serio y cuesta que sonría. Ni sus hermanas ni los pocos compañeros de clase con los que tiene relación logran que sea más sociable. La verdad es que tener que enfrentarse constantemente a poderosas y peligrosas criaturas no es la mejor manera de ser feliz. Pero poco a poco, Ichigo se va volviendo más "humano".

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

ESTE MES...

- **Bleach 5 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 30 (de 37)**, de Yoichi Takahashi. 192 págs, 7,50 € [GLÉNAT]
- **Detective Conan 55 (serie abierta)**, de Gosho Aoyama. 192 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 15 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 16 (de 34)**, de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Hungry Heart 6 (de 6)**, de Yoichi Takahashi. 208 págs, 8€ [IVREA]
- **Inuyasha 43 (serie abierta)**, de Rumiko Takahashi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Omakase! Peace Electronics 3 (de 8)**, de Tatsuki Nohda. 392 págs, 11€ [MANGALINE]
- **Shaman King 14 (de 32)**, de Hiroyuki Takei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Yaiba 5 (de 12)**, de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell! 10 (serie abierta)**, de Makoto Raiku. 192 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]

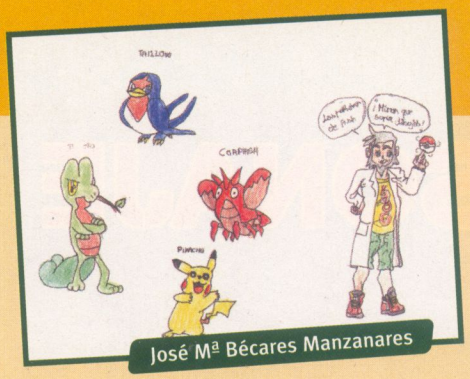
© Gosho Aoyama/Shogakukan

¡Bienvenidos un mes más a vuestra cita mensual con el correo, chicos y chicas! ¡Y paciencia a todos los que clamáis por la emisión de una u otra serie, que todo llegará con el tiempo... o eso espero!

• ¡Hola, *Mega Hiro*! Os vuelvo a escribir porque quisiera saber si se van a volver a emitir los episodios de *Sailor Moon* en Telecabarga, Localia o donde sea... ¡pero que lo emitan, por favor! También me gustaría que en próximos números regalarais pósters de Bunny y Armando, o el Guerrero Luna con el Señor del Antifaz, así como de todas las otras guerreras. Por último, querría saber si en Laredo está previsto que se emitan las series *Caballeros del Zodíaco, Dragon Ball, Winx Club, Digimon Frontier, Kenshin el guerrero samurái, Mirmo, Chobits, Sailor Moon* (especialmente), *Witch* o *La familia crece*...

Marina Jamastjanova (Laredo, Cantabria)

Encantados de tenerte por aquí otra vez, Marina... ¡Está claro que eres una superfán de *Sailor Moon*! Por desgracia, por ahora no hay novedades al respecto de la emisión de tu serie favorita en ningún canal nacional. Respecto a las demás series por las que preguntas, hay bastantes de ellas que se están emitiendo ahora mismo por satélite y/o cable, (como es el caso de *Mirmo* o *Chobits*, por ejemplo), mientras que de las demás no se conocen novedades por ahora... ¡pero no desfallezcas! ¡Cuando menos te lo esperes, te puedes llevar una grata sorpresa! ¡Ah, y gracias por tus dibujos!



José Mª Bécares Manzanares

• ¡Hola, amigos de *Mega Hiro*! Me encanta que hayáis sacado una revista de anime como ésta. Lo que a mí me gustaría saber es si se van a emitir más series de anime en los canales públicos estatales, porque me gustaría volver a disfrutar de series como *La familia crece, Sailor Moon, Ranma 1/2* o *Love Hina*... No me parece justo que todas estas series sólo se emitan en canales digitales, espero que también pasen algo por los canales públicos. También me gustaría que dierais más espacio a la sección de noticias, en especial me gustaría saber más cosas sobre *Fushigi Yuugi* y *Kenshin el guerrero samurai*... ¡Si hay algo que decir, claro! También me gustaría mandaros un dibujo, pero eso lo dejaré para más adelante...

Sheila Recuenco García
(Fuenlabrada, Madrid)

Ivette Abulí Federico

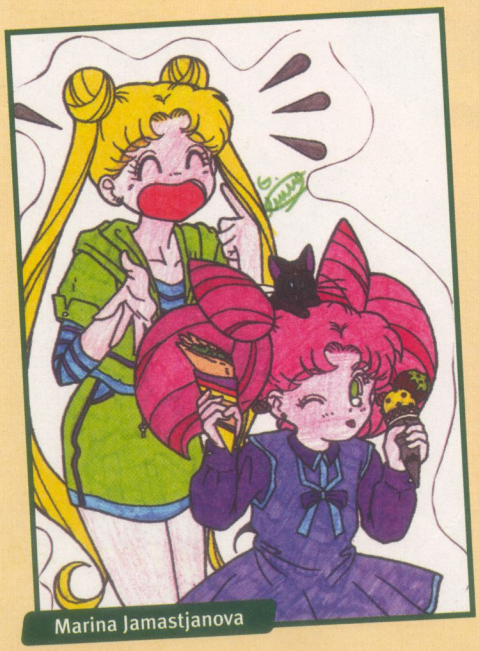
Bueno, parece que este mes la cosa va del tema nostálgico, porque sois muchos y muchas los que nos preguntáis por la recuperación de series clásicas en abierto. Poco os podemos decir, más allá de que tengáis paciencia. Así como recientemente se han recuperado (incluso para coleccionables de quiosco) series inolvidables como *Ranma 1/2*, *Bola de dragón* o la mismísima *Caballeros del Zodíaco*, cualquier día podríais llevaros la sorpresa de ver alguna de esas otras series emitiéndose en abierto. Aunque, reconozcámoslo, siempre tienen más probabilidades de emisión las series más recientes que todavía siguen inéditas en España... ¡aunque con esto del mercado y las audiencias nunca se sabe, la verdad!

• ¡Saludos a *Mega Hiro* y a todos los fans del anime! Me gustaría preguntaros por la serie *Fruits Basket* y también por *Black Jack*... ¿Hay más capítulos? He visto hasta los episodios 10-12 y no parece haber un final claro... También quería saber si existen más temporadas de *Dragon Ball*, porque he oído por ahí que la serie continuará. En caso de ser así, ¿la emitirán en Granada? Por otra parte, ¿se emitirán más capítulos de *One Piece* o de *Zatch Bell!*? Perdonad que haga tantas preguntas, pero como sois una revista tan magnífica lo quiero saber todo, todo... ¡Ah, sí, y también me gustaría que dedicarais más espacio a los videojuegos y las consolas! ¡Muchas gracias y felicidades otra vez por la revista!

Iris Vélez Varga (Granada), 18 años

Gracias por tus felicitaciones, Iris. Respecto a las series que preguntas, te podemos asegurar que, como ya hemos preguntado en alguna otra ocasión, *Dragon Ball* no tendrá más temporadas de las que tiene. En cuanto a las demás series, te podemos decir, por ejemplo, que Jetix empezará a emitir nuevos episodios de *Zatch Bell!*, probablemente antes de fin de año... Y respecto a lo de dar más espacio a los videojuegos, lo tenemos siempre en mente, y en cuanto aparecen nuevos videojuegos inspirados en series de anime les prestamos

Michael Núñez de Padua



Marina Jamastjanova

toda la atención que merecen... ¡Tú no pierdas de vista estas páginas, que se avecinan lanzamientos interesantes como *Caballeros del Zodíaco: Hades* o *Naruto: Ultimate Ninja* que tendrán una presencia importante en la revista!

Alicia Guirao González

• ¡Hola, otakus! ¡Acabo de comprar vuestra revista por primera vez y me ha gustado, pero sólo tiene 50 páginas! Bueno, no es un mal comienzo, así que espero veros en los diferentes salones de manga que se celebran. Me gustaría que incluyerais información sobre juegos japoneses que estén por llegar, series de anime que estén arrasando en Japón, información sobre cultura japonesa o incluso sobre comida japonesa. Cómo no, también podríais preparar concursos de cómic o de dibujo, o algún test de personalidad para saber con qué personaje se reflejan los lectores. Espero que mis sugerencias os ayuden... ¡y no me tiro más el rollo! Ah, y ya que estamos, algunas dudas: ¿Qué versión de *Naruto: Ultimate Ninja* llegará, la censurada o la que viene directamente de Japón? Es que lo que más odio es que se censuren los productos que infantilicen el anime. Ah, y una cosa más: ¿cuándo va a llegar *Bleach* a España? ¡Un saludo!

Rubén Díaz López (Getafe), 15 años

¡Muchas gracias por tu cañera carta, Rubén! Tomamos nota de todas tus sugerencias, aunque algunas son más posibles que otras. Recuerda que la revista se centra en series de animación japonesa, aunque también se tocarán tangencialmente otros temas relacionados (como los que comentas de la cultura y comida japonesas). Todo ello irá apareciendo poco a poco en la revista, pero ten paciencia. Otras cosas, como los test de personalidad o los concursos de dibujo, ya las estamos preparando y en breve podrás empezar a verlas en la revista. Pasando a contestar tus dudas, te podemos decir que el *Naruto: Ultimate Ninja* será la versión americana. Por último, respecto a *Bleach*, no sabemos si te refieres a la serie o a alguno de los videojuegos que hay en el mercado oriental, pero tampoco importa demasiado, porque ni el uno ni los otros tienen prevista su aparición en los próximos meses en España... ¡Lo sentimos!

Vaya, otra vez me he quedado sin espacio. Os lo repito: tened paciencia con esas series que no acaban de ver la luz, que todo se andará... ¡A lo mejor el mes que viene podemos daros alguna sorpresa agradable! ¡Hasta entonces, que paséis un buen mes y disfrutéis *Mega Hiro*!

Carla Alexandre Gonzalves

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para mi colega el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España -Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE

¿Tienes alguna duda sobre las series de anime y no encuentras a nadie que te las solucione? ¡Envíale una carta o bien un mensaje al Profesor Alcornoque y él te dará la solución!

Tengo algunas dudas y me gustaría que me las resolviera. ¿Son Tashigi y Kuina, de One Piece,la misma persona? ¿Y por qué se conoce a un mismo personaje por diferentes nombres? Como Lum, la chica invasora, que también es conocida por Lamu. (Diana CastroLuque,Córdoba)

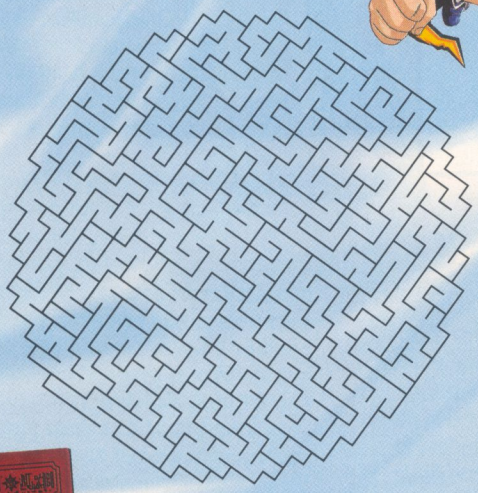
Vaya, Diana nos ha enviado una carta llena de preguntas, así que tengo consultas para varios meses. ¡Así me gusta! Pues no, Tashigi y Kuina no son la misma persona. Kuina, la gran rival de Zorro en su infancia, y también su primer amor, murió al caer por unas escaleras. Pero es verdad que Tashigi se le parece y, por eso, Zorro no sabe cómo actuar cuando se encuentran. ¿Se habrá enamorado? Respecto a los cambios de nombres, era algo habitual a principios de los 90 que las series llegaran con nombres cambiados. Además, el japonés es una lengua difícil de traducir cuando se refiere a nombres inventados. En el caso que comentas, la serie llegó en 1993 a Cataluña y al personaje se le llamó como en Francia, Lamu. En 1998, cuando la serie se emitió en castellano, sí se respetó el original, que es Lum (o Rum). Pero para entonces, los otakus ya conocían a la sexy extraterrestre por Lamu, de ahí que Glénat la llame así en la edición del manga.

Ya sé que soy una chica, pero este anime también me gusta: ¿Cuándo emitirán Digimón 05 en la tele? ¿Y en qué canales? Cuando hicieron Digimón 04, creí que era el final. ¡Besos!(Saskia Cortés Lara, Benicassim, Castelló)

¡No importa que seas chica o chico para disfrutar de un anime entretenido! Pues verás, la serie aún se está emitiendo en Japón, así que todavía es pronto para que llegue a España. Ahora bien, teniendo en cuenta el éxito que han tenido todas las temporadas anteriores, no dudes que el año que viene la tendremos aquí. Los canales en que se emita, es de suponer que serán los mismos que ya han pasado las demás, es decir, TVE y Jetix. ¡Seguiremos informando!

LABERINTO

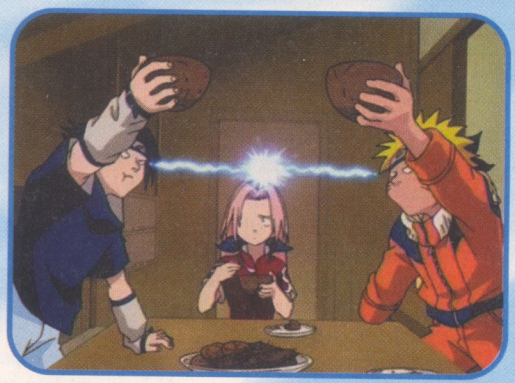
Nuestro amigo Zatch Bell ha perdido su libro de conjuros y está muy, muy furioso... ¿Quieres ayudarle a encontrar el camino hacia su preciado tomo antes de que se enfade de verdad...?



© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

LAS SIETE DIFERENCIAS

Naruto, Sakura y Sasuke están en plena cuchipanda y pidiendo más comida... ¡pero algo diferencia la imagen de arriba y la de abajo! ¿Puedes encontrar las siete diferencias que hay en estos dos dibujos?



© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

LA FRASE OCULTA

Los GetBackers se han inventado un lema. Sin embargo, es un secreto comercial que sólo lograrás descubrir si reordenas las series de anime que hay en el siguiente cuadro y las escribes al lado. En cada nombre hay algunas letras, con un número debajo, que puedes trasladar a los recuadros inferiores para descubrir cuál es el lema de nuestros chicos... ¡Adelante, y buena suerte!

CERKEGTBSA — GETBACKERS
1 20 13 22

TIDVEETEC CONNA — DETECTIVE CONAN
24 7 16 14

NEMPEOSAC — CAMPEONES
21 6

TACHZ LELB — ZATCH BELL
18 15 8 4 5 11

TANROU — NARUTO
17 19 2 23 12

SINH NAHC — SHIN CHAN
9

NINSEKH — KENSHIN
10 3

BUSQUE LO QUE BUSQUE LO
1 2 3 2 4 5 6 2 7 8 2 9 2 10 11 12

ENCONTRAMOS TODO
13 14 15 16 17 18 19 20 21 12 22 23 16 24 6

© Yuya Aoki and Rando Ayamine/TBS

HUMOR

¡JA! ¡JA! ¡JA!

Cuando Conan contrató a los GetPackers

¿Cuál sería el colmo de Gon, el protagonista de Hunter x Hunter? ¡"Pescar" un buen resfriado!

¡JA! ¡JA! ¡JA!

EL NUEVO BÓLIDO DE LETS

¿Cuál es el Pokémon más borracho? ¡Seadra! (Pronunciado a la inglesa, "sidra")

Concurso

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 20: POKÉMON NEXT QUEST

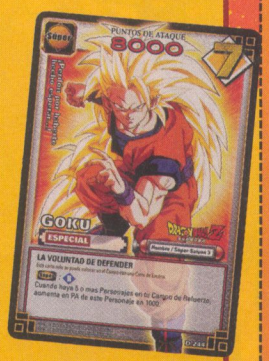
Tenemos cinco cajas de inicio del juego de miniaturas **Pokémon: Next Quest**, cortesía de Devir, para sortear entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cuántos tipos de cajas de inicio tiene Next Quest?

DRAGON BALL Z: JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE

Los chicos de **Bandai** acaban de poner a la venta la nueva expansión (y ya van tres) del espectacular juego de cartas coleccionable de **Dragon Ball Z**, con el que puedes imitar los combates de tu serie favorita, y han sido tan amables de ofrecernos **12 mazos de inicio** de esta nueva expansión más otros **12 mazos de la Expansión 2**. ¿Quieres uno? ¡Responde correctamente a la siguiente pregunta y uno de ellos será tuyo!

¿Cuántos hijos tiene Son Goku a lo largo de todas las sagas de Dragon Ball?



NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN Y CP:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

MEGA HIRO

Rellena y recorta (o fotocopia) esta página y envíala a:
PANINI-CONCURSO MEGA HIRO 6
C/Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO Nº 4

GISAKU EDICIÓN ESPECIAL
- Néstor Agut Fas (Vall d'Uxó, Castellón)
- Rubén Chazarra Gil (Valencia)
- Pablo Galafat Rodríguez (Benahadux, Almería)
- Andrea Galdona Raña (Azpeitia, Guipúzcoa)
- Esther Illán Marcos (Los Narejos, Murcia)
- David López Francés (Aldaya, Valencia)
- Jaime Martín Martín (Zaragoza)
- Teo Palacios Herrera (Sobarzo, Santander)
- Pablo Rodríguez Fernández (Caldas de Reis, Pontevedra)
- Jordi Solasegalés Claramunt (Seva, Barcelona)

LOTES DE 12 REINOS
- Alexandra Almela Martínez (Elche)
- Lorena Beltrán de Sousa (Bilbao)
- Juan Lestón González (Santiago de Compostela)
- María José Morales Gómez (Aranjuez, Madrid)
- Ting Ting Qiu Cheng (Lleida)

BSO SAKURA
- Amaia de la Era Muro (Barañain, Navarra)
- Marina Jamastjanova (Laredo, Cantabria)
- Pau Madurell Peropadre (Reus, Tarragona)
- Toni Martorell Fuster (Inca, Mallorca)
- Pablo Torralba Sabuquillo (Puertollano, Ciudad Real)

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent de Can Mariner, 41 -43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini Revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

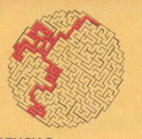
MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

LABERINTO



LAS 7 DIFERENCIAS

LA FRASE OCULTA

Las series son: 1. GetBackers; 2. Detective Conan; 3. Campeones; 4. Zatch Bell!; 4. Naruto; 5. Shin chan; 6. Kenshin. La frase oculta es: Busque lo que busque, lo encontramos todo.

SERIE 3

BANDAI

DRAGON BALL

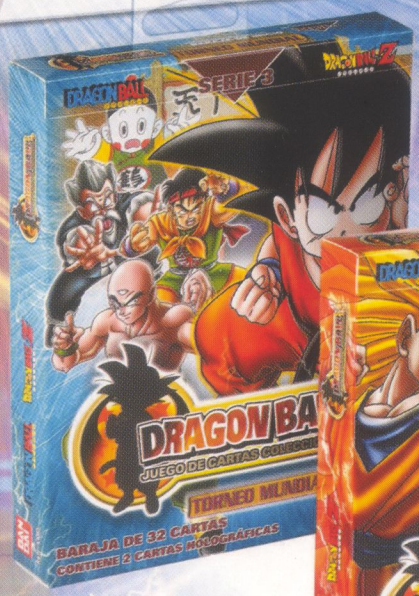
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

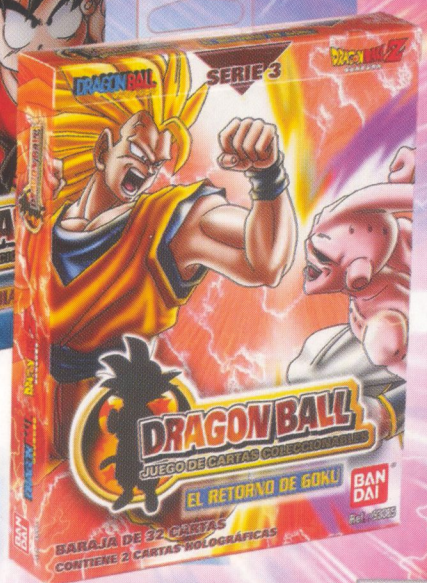
¡Eh tú!

¡Atrévete conmigo!

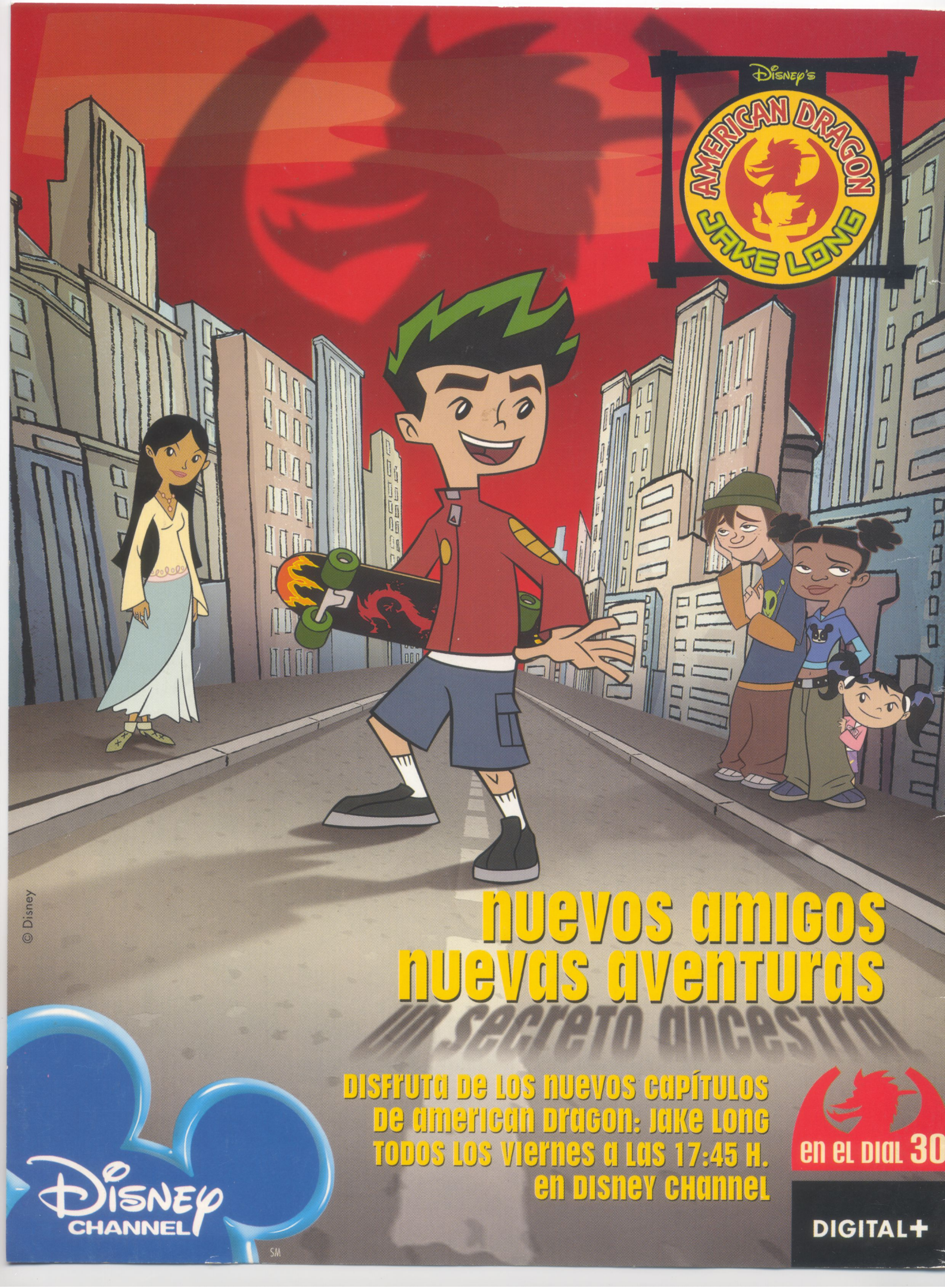
Nueva serie 3

¡Colecciona las dos nuevas barajas de inicio y los sobres de ampliación para conseguir un equipo de súper-guerreros invencible!





© 1999 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation © 1999 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Licenciado por AB DROITS AUDIOVISUELS


Disney's
AMERICAN DRAGON
JAKE LONG
nuevos amigos
nuevas aventuras
un secreto ancestral
DISFRUTA DE LOS NUEVOS CAPÍTULOS
DE AMERICAN DRAGON: JAKE LONG
TODOS LOS VIERNES A LAS 17:45 H.
EN DISNEY CHANNEL
EN EL DIAL 30
DIGITAL+
DISNEY CHANNEL
SM
© Disney